

# 576

Kbbyte

XI. évfolyam, 110. szám  
2000. április Ára: 796,- Ft

## MESSIAH

Szent Pampers! A Megváltó pelenkában érkezett el hozzánk...

## THIEF II: METAL AGE

Az Életre nevelő játék: maradj sötétben, szúrd hátba, aki nem figyel és lopj el mindent, ami mozdítható!

## MAJESTY

Dungeon Keeper Light. Ezúttal a Jó Fiúk lóbálják a hentesbárdot

Legyen veled  
a (ló)Erő!

GP WORLD  
F1 2000  
NEED FOR  
SPEED 5  
NASCAR  
2000







Flash Point



The Green Vapor



After Burner



Eclipse 5000



## A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

### SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



Horrid



Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

### SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest &  
Mr. Obersmith



Raenius

### SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguantus & Tuskadon



Tormenter

### SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



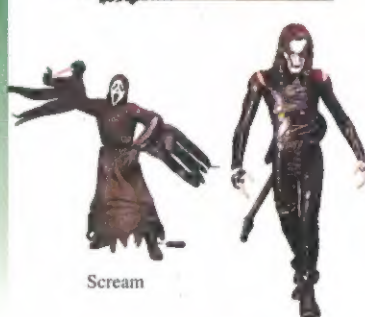
Steel Trap



Warzone



Gray Thunder



Scream



The Crow



Psycho



Halloween



Pumpkinhead



Chucky



Ringo



George



Paul



John



Abbey Chase



Sydney Savage



Major Maxim



Natalia Kasse



Marv II Electric Chair

## JÁTÉKAINKAT ÉS AKCIÓFIGURÁINKAT KERESD AZ 576 BOLTJAIBAN ÉS AZ ALÁBBI FORGALMAZÓKNÁL!

### ÁDÁM -ÉVA JÁTÉK-KUCKÓ

2890 Tata, Ady Endre u. 17

### HAMZA JÁTÉKVÁROS

Budapest, Pólus Center

### TOMCAT KAPOSVÁR

7400 Kaposvár, Fő u. 26

### TOMCAT KECSKEMÉT

6000 Kecskemét, Rákóczi u. 6

### BÓBITA JÁTÉKBOLT, CSEPEL PLAZA

Budapest, II. Rákóczi F u. 157-170

### BABY PARTNER, GÖTZ

5000 Szolnok, Ságvári Krt. 4/a

### SZIGETKÉK KFT.

1042 Budapest, Árpád u. 112

### EPER JÁTÉKBOLT, LŐRINC CENTER

1182 Budapest, Üllői Út 661

### CARDEX CORNER

Budapest, Pólus Center

### TOMCAT EGER

3300 Eger, Jókai u. 30

### ÉDI LAND JÁTÉKBOLT

1094 Budapest, Ferenc Krt. 7

### CARDEX CORNER

Budapest, Westend City Center

### JÁTÉKBOLT

2120 Dunakeszi, Tábor u. 14

### TOMCAT KOMLÓ

7630 Komló, Városház tér 2

### HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP

Budapest, Lurdy Ház

### JÁTÉK BOX, DUNA PLAZA

Budapest, Duna Plaza

### TOMCAT TOYS, ALBA PLAZA

8000 Székesfehérvár, Szabadság u. 19

### HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP

Budapest, Duna Plaza



**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**

**QUAKE**



Major



Athena



Iron Maiden



Liquid Snake



Revolver Ocelot



Psycho Mantis



Sniper Wolf



Solid Snake



Meryl Silverburgh



Vulcan Raven



Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR**  
SOLID



Exkluzív 30 cm-es beszélő  
Star Wars figurák

Darth Maul,  
Jar Jar,  
Qui-Gon Jinn



**FINAL FANTASY VIII**  
ACTION FIGURES

S  
q  
u  
a  
r  
e



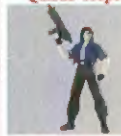
Quistis Trepe



Rinoa Heartilly



Seifer Almasy



Laguna Loire



Irvine Kinneas



Zell Dincht



Deep Dive Crash



Dingo Dile



High Flying Crash



Dr. N. Gin



Wave Rider Coco



Dr. N. Tropy



Jet Board Crash



Komodo Moe



Jet Pack Crash



Coco Bandicoot



Dr. Neo Cortex



Tiny

*Sleepy Hollow*



The Crone



Headless Horseman



Ichabod Crane



Headless Horseman Deluxe Box Set

**CARTOON  
NETWORK**

TM



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betétrel (4féle)

7.5" műanyag figurák fénnnyel, hanggal (3féle)

6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter

Johnny Bravo

Cow & Chicken

Flugos Futam

Maci Laci

Turpi Úrfi

Karate Kutya (Hong Kong Phoeey)



**JÖN!  
MÁTRIX**



A legsikeresebb akciófigura  
hamarosan Magyarországon!



Pokémon figurák

Pikachu

Charmander

Squirtle

**MÁRCIUSTÓL  
KAPHATÓ!**



# tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 110. SZÁM, 2000. ÁPRILIS



MESSIAH

CoVhoygó 4

## HÍREK, ELŐZETESEK

Top-listák 5

Hírek 6

Pool of Radiance 2 12

Summoner 14

Heaven Tourist 16

Sheep! 17

## FORMA-BONTÓ

F1-történelem 34

F1-játékok történelme 34

Grand Prix World 36

F1 2000 40

## ISMERTETŐK

Messiah 18

Majesty 24





|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| <b>Thief 2</b>                   | <b>28</b> |
| <b>Need for Speed 5</b>          | <b>42</b> |
| <b>Nascar 2000</b>               | <b>46</b> |
| <b>Star Trek Armada</b>          | <b>48</b> |
| <b>Devil Inside</b>              | <b>50</b> |
| <b>Nerf Arena</b>                | <b>54</b> |
| <b>Alien Nations</b>             | <b>56</b> |
| <b>Force Commander</b>           | <b>58</b> |
| <b>RISK 2</b>                    | <b>62</b> |
| <b>Rogue Spear: Urban Ops</b>    | <b>65</b> |
| <b>Heroes 3: Shadow of Death</b> | <b>66</b> |

#### VÉGIGJÁTSZÁS, EGYEBEK

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| <b>Csal a Zsuzsa (cheat rovat)</b> | <b>69</b> |
| <b>Final Fantasy 8</b>             | <b>70</b> |
| <b>Processzor-körkép</b>           | <b>82</b> |
| <b>Csevegő</b>                     | <b>92</b> |
| <b>Ennyit mára</b>                 | <b>96</b> |

#### SITE-ÁTÓ

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>Ultima Online</b> | <b>86</b> |
| <b>Norm.net</b>      | <b>88</b> |
| <b>KreLnet</b>       | <b>90</b> |



# 576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.  
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17  
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132  
[576kbyte@576.hu](mailto:576kbyte@576.hu), [www.576.hu](http://www.576.hu)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Főszerkesztő: Kiss László  
[covboy@576.hu](mailto:covboy@576.hu)

Állandó jellegű Tóth János  
tettstársak: [tj@576.hu](mailto:tj@576.hu)  
Hanula Zsolt  
[hancu@576.hu](mailto:hancu@576.hu)

Levilágítás: Recent Kft.  
Nyomás: Grafit Pencil  
Nyomda Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt.  
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség  
címén, rózsaszín postai utalványon:

**576 KByte (Comgame '576' Kft.)**  
**1389 Budapest, Pf. 132**

Előfizetési díjegy évre: 6.999,- Ft  
fél évre: 3.999,- Ft  
negyed évre: 1.999,- Ft

A kiadványban megjelent szöveges  
és illusztrációs anyagok bármely  
módon való felhasználása csak a  
kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226



# Covboygó

**H**olai Mindenekelőtt szeretnék kellemes karácsonyi ünnepeket kívánni minden kedves olvasónak, akik megvásárolták legfrissebb számunkat (meg azoknak is, akik nem, mert mindig tiszteltem a takarékos embereket), tehát még így a 2100. év derekán is kíváncsiak rá, hogy mivel játszott az 576-stáb 2000 márciusában. (Bár az is lehet, hogy egy kicsit korábban jelenünk meg, és nem az 'Unokáink is látni fogják' című műsorban, de jelen időszámításom szerint az a gyanúm, hogy az előző számban a Tippmix oddszaiból a 0.01% jött össze. Nekik is élni kell valamiből...)

Idézet vége. Azért idézet, mert valahogy így kezdtem az előző szám bevezetőjét. (Illetve nem valahogy, hanem pontosan, ugyanis most copyzom át ide.) Ennek kettős célja is van: egyrészt nekem kevesebbet kell ptyögönnöm (ami például már egy eleve roppant fontos momentum), másrészt meg lehetne rá hivatkozni, hogy milyen frankón behoztuk a múltkor két számnál összecipegetett kis késéseinket – már amennyiben nem lenne eleve tök hülyeség egy újság bevezetőjét afeletti öntömjenezéssel kezdeni, hogy sikerült idejében megjelenie. Mindegy, lényeg az, hogy így szerencsére nem kell igénybe venni pár olvasóhka ama – máskülönben nem rossz – ötletét, hogy hagyjunk ki egy hónapot a címlap sorszámozásában. (Persze ez még csak most tűnik így, mire te ezt a kis irományt a kezébe kapod, egy csomó dolog történhet: leszállnak az ufók és elviszik az Alpha Centauriba Sid Meiert és a legújabb 576-okat, a hűsvéti nyuszi a Gyalog Galopppban látott vérengző fenevaddá alakulva átharapja a nyomda torkát,

és így tovább – elég bonyolult világban élünk, gondolatok csak bele: még a Hancunak is megjelenhet nyomtatásban egy cikke.)

Hogy hogyan fogom jogilag elintézni a Comgame 576 Kft.-vel, hogy az ő tulajdonukat képező márciusi bevezetőt kölcsönöztem, és ráadásul nem kértem hozzá írásos beleegyezést sem, azt egyelőre még nem tudom. Jó, ha nagyon szépen kértem volna magamat, akkor Immel-ámmal talán írtam volna magamnak egy engedélyt (szerény tiszteletdíjazás fejében, természetesen), de ez csak azért van, mert magammal szemben mindig jó fej voltam, és szinte mindig mindent meg tudtam beszélni magammal egy sör mellett. Arra viszont nem emlékszem, hogy bárki más kért volna ilyen engedélyt tőlem vagy az 576-tól, arra meg pláne, hogy ezt különféle sörök mellett (és nem azért, mert ANNYIRA megbeszéltük volna). Márpedig bölkszik az ember ide-oda az Interneten, jön-megy-peccsétel, érdeklődve betér egy-néhány úriember játékos site-jára, és mit lát? Nini, hisz' ezt én írtam! Nana, hisz' az meg ott a TJ cikke! (Nono, akkor ez azt jelenti, hogy kiszabadult a klotyóból...) Őőő, hát ez engem mondjuk nagyon nem zavar, de talán jó lenne, ha az illető úriemberek – akik nyilván tudják, hogy róluik van szó – sürgősen beszüntetnék ezirányú karitatív tevékenységüket: ha azt óhajtjuk, hogy a cikkeink hozzáférhetővé váljanak az Interneten, akkor biztosak lehetnek benne, hogy találunk rá megoldást nélkülük is. Ez egy nagyon diplomatikus kérés, azt hiszem minden nagyfiú tisztán megérti...

Ha már ezeknél a jogi marhaságoknál tartunk, akkor álljunk meg egy pillá-

natra házi rock and roll hőszunknál, Karell Gottnál, akinek Lédi Kárnyéval című csodálatos szemetét oly sokan kérték tőlünk MP3-ban. Először is: nekünk megvan ugyan, de csak szigorúan házi használatra (ha nagyon büntetni akarnánk magunkat), és azt is egy bakelitről archiváltuk a digitális utóknak. A bakelit viszont a nagy-néném (isten nyugosztalja) vásárolta a Centrum Áruházban 40 rénes forintért (hogy miért tette ezt, azt a mai napig nem tudom felfogni), amiért viszont a Csehszlovák Népköztársaság megkapta az ő rénes koronát, szóval mindenki elmehet a jó édes Szerzői Jogvédőjébe. Természetesen mi sem áll távolabb tőlünk, mint hogy ezt az MP3-at bárkinek teljesen jogpiszkosan elküldjük, és az imígyen kimaradt bevételével a csőd szélére sodorjuk a cseh- avagy a szlovák gazdaságot (nem tudták eldönteni,

hogy a kettészakadás alkalmából melyikük is mondhasa magáénak a szláv csalóganlyt) – tehát ne is kérjétek többet tőlünk. (Bár ahogy így elnézem a szlovák gazdaságot, roppant pozitív változást jelentene nekik, ha visszaszadománk őket a csőd SZÉLÉRE – na de hát ki nekünk az a szlovák gazdaság, hogy csak úgy ingyen sodorgassuk őket?!). Persze teljes mértékben megértjük, hogy valaki nem éri teljesnek az életét eme misztikus szemét nélkül: az előző számunkban történtek is holmi homályos célzások egy titokzatos "Báz" nevű kis könnyűzenei portálra, amelynek a linkjét megtalálhattátok az index.hu napi hírei között. Sajnos azonban azóta a portál működése kissé akadozik, mert az extra.hu nevű gonosz főbérő kihekkelt róla az MP3-akat. Új törvény van ugyanis Spártában: I. Viktor cár kormányának valamelyik jeles elmeje kitalálta, hogy minden egyes letöltött MP3-ért szerzői jogdíjat kell fizetni. Ahol a site működtetőjének a kiletét pedig jótékony homály fedi, hát ott ugyebár... Ez a kormányrendelet egyébként egy külön szám a maga nemében, bár koncepciójában tökéletesen illeszkedik az eddigi sémába, miszerint az ember nem tudja, hogy sírjon avagy nevéssen – viszont annyit mindenképpen megér, hogy kicsit mélyebben is foglalkozzunk vele. Na nem kell megjegyezni: csak a következő hónapban, addig még előtettek van az egész mostani számunk!



## 100 a lék (így pontozunk)

- 50% alatt:** ... nem pontozunk, mert egyrészt ilyen játéka minek szót (helyet) pazarolni, másrészt meg mi a szűzmáriát lehet egy olyan játékról írni, ami ilyen szinten idegesítő.
- 51 - 65%:** Ez az eredmény nem nagy dicsőség, a klasszikus 'tizenkettő egy tuca'-kaptafa. Velük csak sűrűbben vagyunk, de nem többen, de egy kategória szerelmeseit talán még érdekli.
- 66 - 75%:** Na, itt már kezd mozogni valami! A játék tulajdonképpen nem is olyan rossz, a baj csak az volt vele, hogy túl kevés munkát és/vagy pénzt áldoztak rá, hogy igazán kiemelkedő darab szülessen.
- 76 - 84%:** Itt már egy elég kellemes dologgal állunk szemben. Tulajdonképpen minden a helyén van, és nincs is különösebben nagy gond, leszámítva, hogy néhány konkurens ennél már sokkal jobbat is csinált.
- 85 - 92%:** Ez egy remek játék, ami megéri a pénzét. Minden a helyén van, és még 2-3 év múlva is emlékszik rájuk a szerencsés játékos. Már csak azért is, mert jogosult a csodás Ezüst Tehén tróféára.
- 93 - 99%:** Itt már valami elképesztően jól sikerült játékról van szó, amiről évek múlva is mély tisztelettel fogunk megemlékezni. Nincsenek sokan, de büszke tulajdonosai az igen ritka Arany Tehén-díjnak.
- 100%:** Ilyen már csak technikai okok miatt sem lesz (ennél a betűméretnél nem fér ki az értékelőbe). Ha mégis lenne, akkor az volt az utolsó ismertetőnk: a tökéletes megszületése után a továbbiakban nyilván nem érdekel senkit a játékpia.





# TOP LISTÁK

## Angol eladási lista (teljes árú játék)

1. Force Commander (Activision)
2. The Sims (Electronic Arts)
3. Championship Manager 99/00 (Eidos)
4. F1 2000 (Electronic Arts)
5. Soldier of Fortune (Activision)

## USA eladási lista (teljes árú játék)

1. The Sims (Electronic Arts)
2. Force Commander (Activision)
3. Star Trek: Armada (Activision)
4. Soldier of Fortune (Activision)
5. Thief 2 (Eidos)

## Angol eladási lista (budget)

1. Tiberian Sun: Firestorm (Electronic Arts)
2. Commandos (Eidos)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. Requiem (Ubi Soft)
5. Tomb Raider 3 (Eidos)

## USA eladási lista (budget)

1. Who Wants to be a Millionaire (Disney)
2. LEGO Island (Hasbro)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. Half-Life (Havas)
5. Starcraft (Havas)

## Online áruházak rendelési listája

1. Rogue Spear Urban Ops (Red Storm)
2. Diablo 2 (elővétel) (Havas)
3. EverQuest: Ruins of Kunark (Sony)
4. Sim City 3000 Unlimited (elővétel) (EA)
5. The Sims (Electronic Arts)

## Játékdemó letöltési toplista

1. Need for Speed 5 (Electronic Arts)
2. Force Commander (Activision)
3. Tachyon (NovaLogic)
4. Sudden Strike (Mindscape)
5. Submarine Titans (Interplay)

## A legnépszerűbb PC-s játékok a Global100 szavazása alapján

- |                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 1. Planescape Torment (Interplay)    | 7. Final Fantasy VIII (Electronic Arts) |
| 2. Age of Kings (Microsoft)          | 8. Quake 3: Arena (Activision)          |
| 3. Heroes of Might and Magic 3 (3DO) | 9. Need for Speed 5 (Electronic Arts)   |
| 4. The Sims (Electronic Arts)        | 10. Thief 2 (Eidos)                     |
| 5. Unreal Tournament (GT)            | 11. Majesty (Hasbro)                    |
| 6. Might and Magic 8 (3DO)           | 12. Starcraft (Havas)                   |





# HÍREK

## Aprólék

### 911

Csinos kis pánikot okozott Amerikában a 911 nevű vírus, aminek a ténykedése (némi winchester-pucolgatás mellett) abban merül ki, hogy ha van modem a fertőzött gépre kötve, azzal feltárcsázza az egész USA-ból ingyenesen hívható rendőrségi segélyvonalat, a 911-et. Mivel a média rendesen felfújta a témát, a 911-es vonal tényleg összeomlott néhány órára, mert mindenki ki akarta próbálni, hogy valóban él-e még a szám...

### Kispál és a browse

Szinte napra pontosan egyszerre jelent meg a Netscape Communicator 6.0 és az Internet Explorer 5.5 bétaverziója. A két böngésző még mindig nagyjából ugyanazt tudja, és teljesen véletlenszerűen fagyogat, illetve megy stabilan egyes gépeken, viszont a két browser elvakult rajongói máris buzgón keresik a konkurens programjában a hibákat...

### Pirates!

Egy Martin Johns nevű wisconsini illetőségű figurára 780.000 dolláros büntetést szabott ki a bíróság, mert az illető ötszöri figyelmeztetés után sem állította le a másolt Windowsokkal és Office-okkal való kereskedést. Hazánkban egy középiskolai tanár járt (közel sem ennyire) póru, ő egy év felfüggesztett kapott másolt programok terjesztéséért.

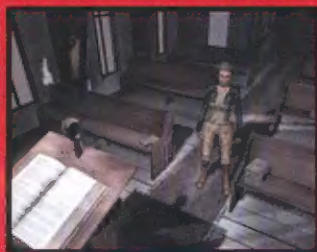
### Lara fara

A 3Dfx és a Tomb Raider-team közti harmónia tökéletes – ezt mutatja az alábbi képcske is, ami Larát és a 3Dfx egyik fejlesztőjét ábrázolja. Remélhetőleg egyértelműen látszik, miért vigyorog olyan vesztettül az ipse...

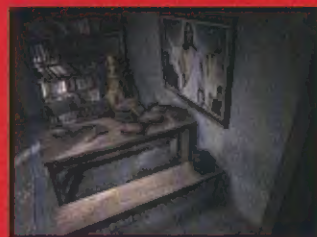


## Boszorkányok pedig vannak!

A tavalyi év egyik legnagyobb mozisikere, valamint vitathatatlanul legnagyobb átverése volt a **Blair Witch Project**, ami kis hazánkban a roppant fantáziadús Ideglelés cím alatt borzolta a kedélyeket. Az ál-dokumentumfilm persze nem kerülheti el a PC-re való átültetést, a licenz-jogok boldog tulajdonosa a Take 2 lett (bár a jogdíj kifizetése után a mosoly valószínűleg kissé kényszeredetté vált...). A marylandi erdőiség állítólagos boszorkánya egyszer már megbabonázta a mozirajongókat néhány százmillió zöldhasú erejéig, valami hasonlót vár a játéktól is a kiadó, aki még a nevére ("vegyél két-



tőt") is rálicitál, amikor egyszerre három játékot fejleszt a Blair Witch-legendák alapján. Hogy a munka ne tartson sokáig, a programok alá a Nocturne bejáratott, agyon-patchelt engine-jét pakolják be. Fura módon a három program fordított időrendi sorrendben követi az eseményeket, és a filmben bemutatott főiskolások sztorijáig el sem jut. Az első rész 1941-be vezet, amikor Burkittsville-ben gyermekgyilkosságok borzolgák a kedélyeket. Amikor az erdőben lakó remete hirtelen felindulásból magára vállalja az egészet (persze a boszorkány átkára hivatkozva indítékként), egy new yorki nyomozó érkezik a helyszínre, hogy kiderítse, mi is történt valójában. Hát persze, hogy az ő szerepét kapjuk... Innentől a nyomozás a főszerep, elsősorban a városiak kifaggatása, és a könyvtárban való kutakodás juttat meglepő eredményekre, de a végén azért csak be kell merészkednünk a sűrű sötét fekete kerek erdőbe is, egy kis véres leszámolásra.



A második és harmadik rész 1785-ben, a legenda születésekor játszódik, és egy kicsit elszakad a film "mindent csak sejtetni engedünk, semmit nem mutatunk, úgy sokkal félelmetesebb"-filozófiájától, teljesen átmegy akciójátékba, de többet még nem tudni róluk. Az első rész 2000 végén érkezik.

## Mennyi is négyszer négy?

A Terminal Reality csapata meglehetősen sokirányúan képzett legényekből állhat, elég ha csak rápillantunk eddigi játékaik listájára, találunk rajta polgári repülőszimulátort (FLY!), kamionos árokfutást (Monster Truck Madness) és horror akció/kalandot (Nocturne). Nem meglepő, hogy most ismét egy teljesen új játéktípust támadnak meg, a 4x4 Evolution név alatt futó project ugyanis egy rally-programot takar. A játékban 16 pályán (ugye, a négyszer négy!) rongálhatjuk az ellenfelek idegrendszerét és autóját. Mivel az ilyen versenyeken a "pálya" fogalmának definiálását általában a



versenyzőkre bízzák, a játékban is arra mehetünk, amerre csak óhajtunk. Ez a programban több ezernyi tereptárgyat jelent, amiken kedvünk szerint törhetjük ripityára a járgányt. Ha a verseny végén a gép kikalapálása és az elütött nézők

utáni büntetés után is marad pénzünk, tehetünk egy bevásárlókörutat a legközelebbi autós butik felé, majd boldogan turkálhatunk könyékig a motorban, hátha elő tudunk hozni még egy-két lóerőt a szerencsétlen gépből. Mindez valamikor a nyár közepén köszönt rá a rally-versenyek és az autó-buherálás kedvelőire.



## TRANS-ba esve

Nagyjából a Warzone 2100 óta se szeri, se száma a robotos 3D real-time stratégiának – bár a pletykák szerint a stílus a kritikusok körében sokkal nagyobb sikereket ér el, mint a boltok polcain. A híresztelések szerencsére (vagy sajnos...?) nem vették el a totálisan ismeretlen WizCom Entertainment kedvét attól, hogy bemutatkozás-képpen egy ilyen művel próbáljon betörni a piacra. A TRANS névre keresztelt csoda erőnyelvének a 21 féle egységet, 30 fegyvert, és 20 speciális felszerelést emlegetik,



ami önmagában még nem nagy szám, viszont itt az egységeink Transformerek is egyben, bármikor változtható alakkal, fegyverzetrel és egyéb tulajdonságokkal. Hogy ez mire elég, 2001 elején kiderül.



# Elder Scrolls a harmadik hatványon

Szegény Bethesda Softworks háza tájáról már elég rég nem lehet semmi biztatót hallani. Az oly' szépen induló Elder Scrolls-sorozat második része, a Daggerfall jelentős felháborodást váltott ki az RPG-rajongók táborában (na igen, kissé bugos volt a kicsike...), de a következő programjuk, a '98-as Battlespire még ezt is alulmúlta. Sokáig úgy tűnt, megfogantak a bosszankodó játékosok átkai, de tavaly a csapat ismét hallott magáról az egészen kellemes Redguarddal. A napokban aztán az is kiderült, mi volt a nagy hallgatás oka: ezerrel készül az Elder Scrolls harmadik része, mely a kereszttségben a **Morrowind** nevet kapta, és amivel a készítő az első rész, az Arena sikerét óhajtják megismételni,

illetve lehetőség szerint felülmúlni. A címben szereplő Morrowind a sötét elfek otthona a játék világában, ennek fővárosa pedig Vivec, egy Velence-szerű vízre épült város – na itt zajlanak a kalandjaink. A készítő a szokásos küldetésről-küldetésre játékmenet helyett inkább egy interaktív, eleven környezetet adnak a kezünkbe, ahol a történet alakulása teljes mértékben rajtunk áll. Már a fő küldetés is attól függ, hogy milyen karakterrel vágunk neki a kalandnak. Így lehetünk a szíve hölgyének kedvéért hőstetteket végrehajtó lovag, a tolvajcéh vezetői posztjára pályázó orgyilkos, az örök élet titkát kutató alkimista, vagy bármi, ami csak megfor-



dult a készítő fejében. A játékban az időjárás modellezésétől az egyes NPC-k kidolgozottságán keresztül a harc- és képzettség-rendszerig minden eddig soha nem látott színvonalon lesz megvalósítva. Hát, ilyen ígéretet már sokat hallottunk, mindenestre a képek alapján a grafikával nem lesz különösebb gond, mindenesetre a 3D gyorsítók lelkiállagát már jó előre készítsük fel a program okozta megrázkódtatásokra. A Bethesda még másfél év türelmet kér a rajongóktól, azaz 2001 végére ígéri a cuccot. Ha nem lesz benne annyi bug, mint az előző részben, szíves-örömmel kívárujuk!



# A Caesar-sorozat görög vakációra megy

Az azért várható volt, hogy a konkurencia nem fogja hagyni, hogy az Impressions a létező összes népszerű történelmi kort végigjárassa a Caesar-sorozattal. Alig jelent meg az egyiptomi köntösbe öltöztetett verzió, az eddig leginkább az Imperialism két részéről ismert Frog City fejlesztőcsapat máris lecsapott a görög mitológiára, és bejelentette, hogy készül a **Pantheon**, ami tulaj-



donképpen a Caesar Hellászba helyezett változata. Azért annyi különbség mégis van, hogy ezúttal sokkal inkább harcközpontú a játék, illetve kezdéskor ki kell választanunk magunknak egy támogatót az olümposzi istenek közül, aki aztán segít a játékban való boldogulásban. A választás erősen befolyásolja, hogy milyen területeken fog igazán kiemelkedni a népünk, például Artemisnek, a vadászat istenének hívei könnyebben szereznek élelmet, míg Árész a hadisten gyermekei a háborúban indulnak nagyobb eséllyel. Ez

persze azt is jelenti, hogy néha kénytelen-kelletlen meg kell támadnunk olyan népeket is, akiket egyébként eszünk ágában sem lenne, csak mert a patrónus istenünk összeveszett az övékével. Miközben épülget a civilizációnk, legendás hősök állnak be hozzánk, mi pedig ügyes trükkökkel a görög mitológia teljes bestiáriumát a szomszédokra uszíthatjuk. A megjelenésre ősz előtt ne nagyon számítsunk, de a stílus rajongóinak jó hír, hogy addig még megjelenik két kiegészítő CD is a Pharaoh-hoz.



# Most mono vagy poli?

Nincs még egy olyan társasjáték, amit annyiszor dolgoztak volna fel számítógépen, mint a jó öreg Monopoly (még Star Wars-verzió is volt!). Ezek persze általában messze nem közelítik meg az eredeti verzió élvezhetőségét, viszont a jól csengő cím általában szép eladási eredményeket produkál. Valami ilyesemben reménykednek a **Monopoly Tycoon** készítői is, akik a siker érdekében szépen kidolgozott 3D grafikát, és netes játékmódokat ígérnek a MSN Gaming Zone-on. A szokásos Monopoly-sablonokon felül extra mutatvány, hogy a játéknak története van (!), ami az 1930-as évektől vezet az ezredfordulóig, közbeiktatva gazdasági világválságot, világháborúkat, meg még ezt-azt, ami időközben történt. Megjelenés októberben várható a társasjátékokban egyre több fantáziát látó Hasbro jóvoltából.



# Moszkváig hosszú az UT

First person shooterek készítői, illetve az engine-licenzelgetés nemes sportágát űző egyedek között nem túl népszerű téma a II. világháború, pedig egy Mortyrrál azért többet érdemelne az a stílus, amit anno a Wolfenstein indított el világhódító útjára. A Reactor 4 nevű csapat világháborús Duke Nukem pályái azonban



akkora sikereket arattak, hogy egy kilétét egyelőre titokban tartó kiadó megbízta őket egy Unreal Tournament-átíráttal is, ugyanebben a témában. Az **UT: 1941** az orosz frontra viszi a játékosokat, akik a Barbarossa-terv sikeres végrehajtásában segídezhetnek 15 bevetésen át – elsősorban Leningrád és Moszkva ostrománál. A leginkább a Hidden and Dangerousre emlékeztető játékot elsősorban a Ryan közlegény megmentése és az Örület határán című filmek ihlették, hogy aztán azok mondanivalójából a készítők mennyit tudnak vagy akarnak áthozni a játékba, még kérdéses. Mivel egy egyszerű közlegényt alakítunk a csaták sűrűjében, járműveket nem lesz alkalmunk használni, és a fegyverválasztékunk is kissé szegényes, viszont az UT engine-nek köszönhetően egyszerre rengeteg ellenfél lehet a létomezőnkben, így igen élet-hűen tárulnak szemünk elé az orosz front ütközetek. Csak egy embert irányítunk, aki szerencsére aránylag szabadon értelmezheti a kapott parancsokat, így magunk dönthetjük el, hogy a "húsdarálóban" próbálunk szerencsét, vagy lesipuskást játszunk. Multiplayerben természetesen csak a kooperatív módot támogatja a program, itt egy egész



szakasz irányítása lesz a közös feladat. Mivel minden egyes katonát külön kezel a program, garantáltan nem lesz két egyforma csatával dolgunk. A megjelenés időpontja még kérdéses, mivel a készítő egytől egyig egyetemisták – ha a tavaszi vizsgaidőszakot bukás nélkül átvészelik, nyár végére elkészülhet a végleges verzió.



# Aprólék

## M&M Online

Végre kiderült, hogy miért kellett a 3DO-nak olyan sürgősen egy first person shooter-engine, hogy inkább százezreket fizessenek a LithTech 2-ért, mint hogy írjanak egy sajátot. Készül ugyanis a *Legends of Might and Magic*, ami egy EverQuest-szerű 3D-s online szerepjáték lesz. Bővebbet május elején, az E3-on tudhat meg a nép.

## A király elhagyta Britanniát

Richard Garriott, ismertebb nevén Lord British, az Ultima-sorozat atyja, elhagyta a csapatát, az Origin, amit 15 éve még ő alapított. Ezzel párhuzamosan a cégtől kirúgtak még húsz embert, és leállították két, eddig titokban tartott program munkálatait, mégpedig a Privateer és a Wing Commander online verzióit. Garriott egy titokzatos X nevű projekten kezdett el dolgozni. X az ugye a római tíz, az Ultimának pedig eddig kilenc része jelent meg, lehet következteni...

## Eladó az egész világ

Miután a Mindscape és az SSI közösen mintegy 200 millió dolláros veszteséget hozott össze tavaly, gazdájuk, a Mattel úgy döntött, inkább megmarad a Barbie babánál, és eladja az egész bagázst. Ha egyszer sok pénzünk lesz, biztos megvesszük őket!

# The very next generation

Fura, hogy már vagy három éve léteznek online stratégiai és szerepjátékok, de a két leghíresebb pénzeszsák-galaxis, a Star Trek és a Star Wars gazdái csak most kezdik el nyújtogatni ebbe az irányba a mancsaikat. Az online Csillagok Háborújáról még csak hivatalosan meg nem erősített pletykák keringenek, viszont a *Star Trek: Online Conquest* fejlesztése már a vége felé közelít (nyár elején már be akarják indítani a bétatesztet). A játékban – ami elsősorban stratégia, némi RPG beütéssel – az Univerzum sorsát irányító, kozmikus entitások szerepét vesszük fel (rajongóknak talán mond valamit a Q kontinuum név). Választanunk kell magunknak egy népet (ezt tágan értelmezhetjük, hiszen akár a Borg oldalán is állhatunk), akiket irányítunk a világűr elfoglalása során. A játékmenet a Starcraft Ladderéhez hasonlóan kihívásos rendszerű, azaz csak azokkal verekszünk össze egy-egy bolygó birtoklásáért, akikkel szeretnénk, nem jöhet oda hozzánk bármilyen jöttment háborúzni. A küzdelem körökre osztott, és elsősorban az űrhajóink navigálásán és a bolygórendszerek adottságainak ésszerű kihasználásán áll a győzelem.



# Prológus egy finom utószóhoz

"Na, itt az ezeregyedik 3D-s real-time stratégia" - sóhajt fel az egyszéri játékos, és már lapozna is tovább, amikor meglátja az elsőbálázó holland csapat, a Team Sigma játékának, az *Epilogue*-nak az előzetes képeit. Hát izé... ilyen szépen kidolgozott tájakat eddig csak szimulátorokban (vagy még ott sem) láthattunk! A derék hollandok a hírek szerint nem elégednek meg a grafika tökéletesre csiszolásával, de a játékmenetben is új lehetőségeket akarnak a játékosok kezébe adni. Az alapkonceptió persze marad a régi: emberekkel fel kell építeni egy bázist, olajat és ércet bányászni, majd a nyersanyagokat finomítani, beindítani a haditermelést és kifüstolni az ellenelet a jól védett kis kuckójából. Az új ötletek egyelőre érdekes apróságok képében jelentkeznek, például rágyújtathatjuk az erdőt a bújálói ellenségre



(ami azért elég kétélű fegyver, hiszen megfordulhat a szél, és a képünkbe kapjuk az erdőtűzet meg a füstmérgezést). A játék világában igen gyakoriak a természeti katasztrófák, így az ezek elleni védekezés, illetve ezek előrejelzése kulcsfontosságú szerepet kap. Kellemetlen feszültségben tarthat az, ha tudjuk, hogy bármikor beüthet a mennykő egy kis földrengés-szökőár-tűzvész-vulkánkitörés képében, és romba döntheti a szépen kidolgozott stratégiánkat. A program kerettörténetét titokban tartják a fejlesztők, csak annyit mondanak róla nagy rejtélyesen, hogy sokkal jobb és eredetibb lesz, mint bármelyik eddigi RTS. Kihívásnak nem utolsó mondjuk a Starcraft-Brood War sztorijának felülmúlását kitűzni, de ha a hollandok designerei is olyan tehetségesek, mint a grafikusok és az engine-programozók, valami nagyon jó sült ki a dologból – valamikor a jövő év tavaszán.



# Pearl Harbor felülnézetből

A Microsoft Age of Empires előtti időkből származó legnagyobb sikerű játéksorozata, a Flight Simulator lassan már a 17. évét tapossa. Az évről évre megjelenő új verziók készítése közben nemrég bohókás ötlete támadt valamelyik Gates-ivadéknak: ha már van egy szuper repülési

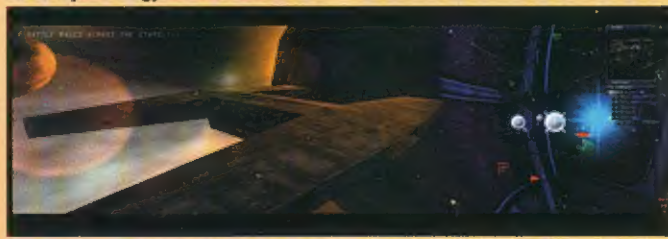


modellel és grafikai engine-nel megáldott rendszerük, miért is ne húznának le róla több bőrt? Így született a Combat Flight Simulator, ami ugyan halálosan élethű volt, de legalább ennyire nehezen kezelhető is – viszont hozott egy rakás pénzt a konyhára. No, ezen felbuzdulva a csapat már vesztetül kódolja a *WWII Pacific Theater* néven futó második részt, ami a FS 2000 engine-jét ezúttal a Csendes-óceán egyáltalán nem csendes övezeteiben teszi próbára. Összesen 120 bevetést nyomhatunk le választhatóan amerikai vagy japán színekben, a jenik oldalán négy, míg a ferdeszeműeknél két repülhető gép pilótafülkéjében. Ezek csak a vadászgépek, további 12 féle bombázó és egyéb repülő szörnyűség kerül az utunkba. Történelmi bevetések, és "mi lett volna ha"-típusú küldetések is várnak ránk, és olyan ingyenségeket is találhatunk, mint Pearl Harbor lerombolása, vagy kedves kamikaze-akciók a japán oldalon. A megjelenés pontos dátuma egyelőre ismeretlen, a fejlesztők szerint leghamarabb ősszel találkozhatunk a boltokban a CFS 2-vel.



# A függetlenség napja

Még mindig vannak olyan elvetemült forgatókönyvírók, és "ötlettembe-erek", akik képesek eladni az ezerszer feldolgozott történet a Földet fenyegető gonosz idegenekről! Ezúttal a *Breed* című Battlezone-klón megleíti fel az ötletet, de az alapfelállítás itt még a szokásosnál is vésze-sebb: a rovarszerű idegenek már annak rendje és módja szerint leigázták a földet, amikor mi az invázió alatt valahol a mélyűrben kolbászoló hősies 32. Űrezred hazatérünk, és hazai pályán támadunk a Föld újdonsült főbéliőre. Felszíni és űrbeli útközetek egyaránt várnak ránk, a grafikára pedig – úgy tűnik – egyik esetben sem lehet egy rossz szavunk sem. A Battlezone hagyományaitól eltérően itt csak a csatákat vívjuk meg first person nézetből, a nyersanyaggyűjtés, a hadmozdulatok irányítása és az építkezés real-time módon ugyan, de egy jóval átláthatóbb nézetből történik. Az egységek gyártásánál a lassan szabvánnyá váló "magam tervezem az egységeimet" stílus újabb képviselőjét köszönhetjük a játékban. Bár a multiplayer részt még csak most tervezik, de a készítő makacsul ragaszkodnak a késő nyári megjelenéshez.





# Vissza az Arénába

A szerencsétlen svéd Starbreeze fejlesztőcsapat már hosszú évek óta készített Sorcery cím alatt egy first person nézetű fantasy RPG-t, amikor a kiadójuk hipp-hopp, leállította a munkálataikat. Bosszúból a svédek egy kicsit át-dolgozták a grafikus engine-t, és most egy Quake 3-szerű, többszemélyes first person shooterként adják el a dolgot. Az **Enclave** névre keresztelt program a ropant véres grafikán kívül egy érdekes új ötlettel próbál kitűnni a tömegből, méghozzá azzal, hogy a fegyvereinket saját magunk rakhatjuk össze, illetve fejleszgethetjük a vérgőzös frag-gyűjtés közben felszedgetett cuccokkal. Ez már új szintet visz a szokásos deathmatch- és CTF-partikba, de a fejlesztők újabb játékmódok kitalálásával is fenyegetik a játékosokat. Valószínűleg még a nyáron megjelenik a játszható demó, és megnyílik az első Dome névre keresztelt netes Enclave-aréna, a végleges verzió viszont csak október körül jön.



## Mortal Kombat & Conquer

A Liquid Entertainment neve sokak számára talán nem cseng ismerősen, de ha megemlítem, hogy a céget tavaly áprilisban a Westwoodtól lelépett fejlesztők alapították, mindjárt nagyobb a bizalom irántuk. A srácok új programjukkal sem tagadják meg magukat, csak a Red Alert vörösét cserélik sárgára – a **Battle Realms** ugyanis a középkori Távol-Keleten játszódó manga stílusú real-time stratégia. A dolog extra érdekességét az adja, hogy fegyvereknek helyett ezúttal különféle harcművészeti stílusokat gyakorló harcosok csapnak össze a harcmezőn. Mivel



a játékot csak 2001 közepére ígérük, többet most még nem tudni róla, kép-fronton is csak a grafikusok vázlatait tudjuk mutogatni – de azért mindenképpen érdemes megjegyezni magunknak a címet!

## Kor(e)ai öröm

Koreában egészen valószínűtlen sikereket arat a mai napig a Starcraft, meg úgy általában a real-time stratégiák, nyilvánvaló volt hát, hogy előbb-utóbb ez hazai bngád is mekál egy ilyen ími a gyors meggazdagodás reményében. A Phantagram nevű csapat volt a leggyorsabb. **Kingdom Under Fire** című játékuk jó esetben már szeptemberben a boltokban lehet. A program leginkább a TA: Kingdomsra emlékeztet, ami kezdésnek már biztató. A sztori szerint Bersiah világán járunk, ahol a Gonosz és a Jó erőinek legutóbbi gigási összecsapásából éppen utóbbiak kerültek ki győztesen. A győzelem azonban nagy áldozatot követelt: a háború sorsát eldöntő lovagrend nagymestere otthagya a fogát a végső csatában. Semmi gond, a mágusok egy sárkány szívének segítségével feltámasztják a lovagot, akit azon nyomban királlyá is koronáznak. A sárkányszív azonban gonosszá teszi emberünket, a nép fellázad, és kitör a polgárháború – éppen időben, mert közben a gonosz erők is összeszedték magukat, és örömet beszélnek az össznépi pankrációba. Innentől a szokásos RTS-sablonoké a pálya: 70 egység, és két, egyenként 20 küldetésből álló kampány a főbb számszerű jellemzők. A képeken is látni, hogy a játék bizony 2D-s, ezt a ma már nem legponasnak tűnő megoldást az egységek aprókezes animációjaival próbálják feledtetni (a fáma 120.000 animációs fázisról regél). Hogy az RPG-elemek is előtérbe kerüljenek, a csapatokat mítikus erejű hősök vezetik, akik egyedül felérnek 100-150 kőzatonával, és mellék-küldetéseket teljesítve extra előnyökhöz juttathatnak. A fő cél a nagy példakép Starcraft hangulata.

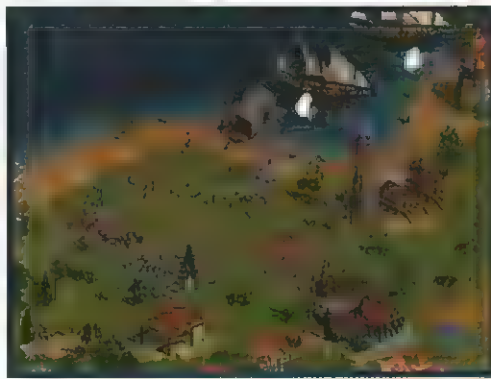


animációjaival próbálják feledtetni (a fáma 120.000 animációs fázisról regél). Hogy az RPG-elemek is előtérbe kerüljenek, a csapatokat mítikus erejű hősök vezetik, akik egyedül felérnek 100-150 kőzatonával, és mellék-küldetéseket teljesítve extra előnyökhöz juttathatnak. A fő cél a nagy példakép Starcraft hangulata.

## Keleten a helyzet változatlan

Ezek az oroszok csak nem nyugszanak: most éppen azt találták ki, hogy milyen illúzióról ostobaság az, hogy az ún. "birodalomépítő" játékokban meg úgy általában mindenféle valósidejű stratégiában bosszantóan alacsonyan maximalizálják az egységeink számát. Az **European Wars: Warlord's Style** című kis szösszenet a Starcraft és az Age of Kings által "szabványosított" kétszáz-as limitet nyolcezerre (!) emeli, azaz ennyi emberünk másképp lehet egyszerre fel a térképen. Ebből adódóan az élvezhetőség érdekében vagy nagyon nagy felbontásban kell futtatni a játékot, vagy nagyon kicsire kell rajzolni az egységeket. Az EW mindkettőt megoldja, hiszen az engine akár 1600\*1200-ban is szépen kezeli a történeteket, az egységek pedig meglehetősen aprók (bár ahhoz képest elég szépek is). Ez eddig a mi jó öreg Theocracynkra emlékeztet, és a párhuzamot csak erősíti, hogy a csaták itt is elsősorban a

harci formációk megfelelő kiválasztásán és alkalmazásán múlnak. Az egyes formációk tíztől kétszáz emberig terjednek. A játék a teljes középkor európai hadtörténetét öleli fel, százéves háborúval, Napóleonnal, meg ami kell. Az egyes országok egységei ugyan névre azonosak, és hasonlóan is néznek ki, de eltérő erősségűek – hát jól is néznének ki, ha egy magyar huszár nem gyalázná le az összes többi nemzet könnyűlovasait! A vízi csatákat mostanában nem nagyon kultiválják az RTS-ek készítői, de az oroszok persze csak azért is alapból bele tették ezt is a játékukba. Mivel a játék jó néhány évszázadon ível át, adja magát a Civilization-szerű technikai fejlődés ötlete is, ami persze kb. év-



századonként gyökeresen átforgatja a használandó stratégiánkat. A terep – bár nem forgatható vagy zoomolható – 3D-s, ami nagyszerűen kihasználható egy-egy lovasroham vagy egy erőd bevédése esetén. A nyersanyag végtelen mennyiségben áll rendelkezésünkre, elvégre ahhoz azért kevés a középkori technika, hogy Szibéria összes bányáját kimerítsük. A multiplayer módban egy érdekes csavar, hogy hét ország mellett egy "semleges nemzet" is játszható, akik kalózkodnak, független kereskedőket vagy rablóbandákat alakíthatnak. A játék oroszul hamarosan megjelenik, az angol verzióra még őszig várni kell.



## Nász-kár

Forma 1 ide vagy oda, az amerikaiak már csak megmaradnak a maguk kis autós ármokfutásainál, a NASCAR és az Indycar versenyeknél. A tömegtermelésre beállt Hasbro meg is hajlik a nép akarata előtt, és októberben jelentkezik az x+egyedik ilyen jellegű játékkal: jön a **NASCAR Heat!** A kétezres szezon feldolgozó szimulátorban elsősorban a grafika üti szívet az egyszerű játékos, ha a többi kellék is ilyen lesz, lehet, hogy nem nagyon van értelme további feldolgozásokat készíteni? Mivel ez a versenysorozat hivatalos játékváltozata, mind a 36 pálya és a 30 autó az eredetiek hajszálpontos másaként kerül a monitorra. Külön érdekesség, hogy a "szellemautó" ellen vívott időfutatokban a virtuális ellenfelünk autójának mozgását valódi profi NASCAR-pilóták által futott körök alapján modellezték. Művészi hajlamúak számára öröm, hogy az autókat kedvünkre dekorálhatjuk, tuningbajnokok pedig még a motort is szétszedhetik pár potya lóerő reményében.





## Aprólék

### Sok a baj az Energiésből

A Sony testületileg betiltatta az **Energiés** játékosok varázstárgy-piacát az eBay aukciós site-on, amikor már több, mint ezer tárgy várt eladásra (a jobb-kért 1000-1500 dollárt is elkértek). Időközben okos pszichológusok Amerikában máris szellemi kábítószernek bélyegezték a játékot, és azon küzdenek, hogy korhatárassá tegyék...

### Újabb Szomszédok-epizód

A **Szomszédok** hónapok óta vezet minden elképzelhető eladási toplistát, nem kell hát hozzá sok ész, hogy a kiegészítő CD eljöveteleit megjósoljuk. A Maxis már dolgozik a témán, az ősszel érkező add-onban olyan elképesztő újításokat ígérnek, mint a kisállatok tartása, amittel elsősorban a gyerekek lesznek boldogok, viszont rendszeresen takarítani kell őket, különben bűdös lesz, és betegségek is terjeszthetnek.

### A Square nem pihen

A PC-sek még bőven a Final Fantasy 8 rejtelseiben vájkálnak, de a **Square** csak nyomul tovább: a kilencedik rész PSX-es Japan verziója július 17-én jelenik meg. Hogy hogyan csinálják, az rejtély, de szeptemberig még öt (!) új játékot adnak ki, köztük a Parasite Eve és a Chrono Trigger folytatásait. Lehet izgatni a PSX-emulátorokat!

### Bébel online

Az eddig leginkább játéktérmi gépek és konzolos játékok kiadójaként ismert Capcom is beáll az online játékok piacára, méghozzá egy igen érdekes próbálkozással, a **Bébel** című RPG ugyanis öt nyelven fog beszélni, és a különböző nemzetiségű játékosok beszélgetéseit élőben fordítja!

### A háromlemez-eszköz

Végre-valahára-kiadót-talált nekünk az Age of Empires készítői közül kivált fejlesztők által alapított cég, a Stainless Steel, a Sierra személyében. Hogy, hogy nem, az első játékuk egy az AoE-re megszólalásig hasonlító stratégia lesz, egyetlen apró különbséggel: az **Age of Empires** a legutóbbi jégkorszaktól a harmadik évezred végéig követi a történelmet.

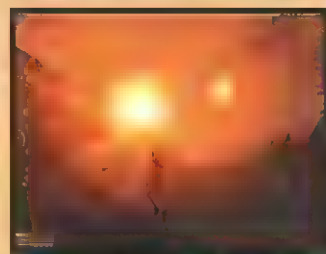
### Neverending Story

Ebben a hónapban sem jelent meg a Daikatana...

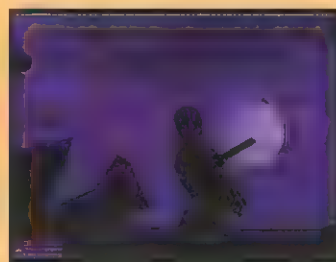
# Nehéz a dolga a katonának

Nem hittem volna, hogy bárkiben is különösebben mély nyomokat hagyott volna a '98-as **Soldier** című mozifilm (nagyjából arról szólt, hogy Kurt Russel és Connie Nielsen mindenkit lelő, apró cafatokra szabdál, és felrobbant). A Sinister Games nevű brigád azonban alaposan rámcáfolt, hiszen készítették a film azonos néven futó játékváltozatát. A program egy Heretic 2-szerű, szabadon mozgatható külső nézetű 3D-s akciójáték lesz. Mivel a készítőknél már szárad ez-az a lelken (hogy mást ne mondjak, a szép emlékü Shadow Company), tehát valami egészen kellemes adrenalin-pumpáló shooterben lehet reménykedni. A

szereplők és a környezet egy az egyben a filmből lettek kölcsönözve, azaz opcionálisan Todd vagy Sandra szerepében vehetjük fel a harcot a genetikailag kitenyészített szuperkatona-klonok ellen egy elhagyott, lepusztult ipari bolygón. A sztori csak az első két küldetésben követi a film történetét, aztán teljesen elvadulnak a dolgok, és szászámra kell legyilkolnunk a Terminátor-szerű ellenségeket és az időközben megérkezett idegen életformákat. Kaland-elemek és egyéb agyat mozgató dolgok híján a készítők elsősorban a kellő fegyverválasztékra, az ellenfelek és a környezet kidolgozására fordítottak az energiájukat. A végző célunk sem túl bonyolult, túlélni, és el-



menekülni a bolygóról. A játék saját 3D engine-t használ, ami elsősorban a fényeffektek kezelésében jeleskedik. Ha valaki már hiányolta volna a 3D-s akciójátékok palettájáról a 100 százalékos tiszta lövöldözést a sok kommandós szimulátor és akció/kaland mellett, nyáron már örülhet is a Soldiernek.



## Kétszázhusz felett

Mivel ebben a számunkban úgylis olyan kevés autós programról esik szó, gyorsan beharangozunk egyet jó előre, nehogy az autószimulátorok rajongói mellőzve érezzék magukat. Az Empire Sports szárnyai alól karácsony körül kikerülő **World Sports Cars** a Forma 1-szimulátorok nyomasztó tömegében a gyorsasági sportautó világ bajnokságot dolgozza fel (mellesleg ezek az autók általában gyorsabbak F1-es kollégáiknál). Pontosan egy tucatnyi járgányban nyomhatjuk padlógát a gázt a versenyeken, amelyeknek a helyszínei természetesen az eredeti pályák pontos másai. Bár ezeken a versenyeken elég ritkák a komolyabb balesetek, a fejlesztők mégis igen nagy súlyt fektettek a sérülési modellek kidolgozására, valamint a füst- és tüzeffektek minél látványosabbá tételére. Remélhetőleg ez csak az aprólékosság jele, és nem fajul holmi Carmageddonná a játék... Ezt látszik erősíteni az is, hogy a versenyzők mozgását motion



capture technikával vették fel (hogy egy sportautó pilótájának mozgásához miért kellett ez, az rejtély). A grafika szemléltetést erőssége lesz a játéknak, és a fejlesztők szerint a sebességgel sem lesz gond, még lassabb gépeken, sőt, 3D kártya nélkül sem. Mostanában a mester-séges intelligencián, és a fizikai modell tökéletesítésén folyik a munka, utóbbi még azt is képes kezelni, ha esetleg 300-as tempónál megkíséréljük kinyitni az ajtót, vagy hirtelen egyesbe kapcsolunk...



## Anyahajó, ha nem jó

Legutóbb a fejemás-sikerű (bár a Star Trek-rajongók fanatikusabbjainak azért jó volt) Star Fleet Academyben próbálhattuk ki, milyen egy hatalmas, több kilométeres, egész flották elpusztítására alkalmas fegyverezéssel felszerelt űr-anyahajó irányítani. Az ötletben azért jó-



VALÓBAN VAN, MIT BEKÖPNI. Eddig kihasználtak belőle, jön is a következő bator próbálkozó, a **UPS Vanguard**, a Red Storm borbélyból. A játékban a távoli jövő polgárháborúba bonyolódott földi civilizációjának ügyes-bajos dolgait rendezhetjük le, a 14 rendelkezésünkre álló gigaszál anyahajó valamelyikének parancsolva. Szimulátor létehez képest merőben szokatlan, hogy a hajót külső nézetből irányítjuk, viszont a harcok megvívásán kívül némi stratégia is vegyül a dologba, mivel megunk fejleszthetjük a hajó egyes fegyvereit, hajtóművét és egyéb alkatrészeit. A megjelenés augusztusban várható, de egy játszható demo már a nyár elején kijön.



## Yikes!

Jó néhány játék van, amiről igen vad pletykák keringenek Net-szerte, egyes programok esetében akár hosszú hónapokig tud csámcsogni a rajongótábor a "tutibiztos" értesüléseken, de van egy cím, ami még ezen is tútesz, és immár két éve folyamatosan izgalomban tartja a kalandjátékosokat. A **Monkey Island 4**-ről van szó, amin sokáig úgy tűnt, hogy valami nagyon ronda fekete voodoo mágia átká ul. Először Ron Gilbert, az első két rész készítője jelentette be, hogy meghajítja venni a Monkey licencét új csapata, a Cavedog számára – néhány hónap múlva az egész cég csödbe ment. Később Tim Schafer, a Full Throttle és a Dig atyja merült fel, mint az M14 fő elkövetője – nem telt bele egy negyed év, és Tim bátyó rejtelmes körülmények közepette elhagyta kényszerűen a LucasArts kötelékét. Idén márciusban újra hírek érkeztek a Majomsziget felől: a svéd (!) PC Gamer "egyszer majd csak megjelenő játékok"-listáján tűnt fel a cím. A rajongók ezreinek nyomására végül Lucas is engedett, és a napokban hivatalosan is bejelentette: készül a negyedik rész, a Grim Fandango engine-jével, LeChuck és Guybrush főszereplésével, aki ennél többet akar tudni, az méltóztasson elzarándokolni május elején L.A.-be, ahol az idei E3 show egyik legnagyobb szenzációjaként bemutatkozik az új csoda. Sajnos az első képek is csak akkor látnak napvilágot...

## Három a kínai igazság

A kínai játékkészítés valahogy nem igazán ismert az Urálon innen, de ettől függetlenül létezik a dolog, a legjobb fejlesztőcsapatuk, az Overmax Studio éppen most szerződött le az Eidoszal egy real-time stratégiai játék készítésére. A **Three Kingdoms** a Luo Guanzhong által elkövetett hasonló című közismert (?) kínai történelmi regényen alapszik, és a XIV. század vízvártató éveiben játszódik. Régi történelelmórákra visszamemlékezve talán még emlékszel.



## A mech-telen Igazság



## Egy igazi lélekvesztő

Ha egy játékra azt mondják, hogy már régóta készül, az ember két, maximum három évre gondol. Na, ehhez képest a Soulbringer, a Gremlin/Infogrames duó klasszikus stílusú RPG-je olyan régen készül, hogy még DOS alól is fut, azaz futni fog, ha egyszer végre elkészül a végleges verzió. A játék Rathenna világán játszódik, ami egy szokványos varázslók-sárkányok-törpék-elfek-szörnyetegek sablonokból felépülő fantasy birodalom. Ami nem szokványos, hogy a világ 1600 éves történelmét részletesen kidolgozták a készítőik, így elképesztő mennyiségű háttérinfó zúdul a játékosra minden egyes beszélgetés alatt. Beszélgetésből pedig sok lesz, hiszen kb. 500 nem játékos karakter máskál fel s alá a játék világában. A sztori szerint a Rathenna viszonylagos békéjét hat rettentő hatalmú élőhalott szörny fenyegeti, akikről csak úgy lehet



## Az aktuális megjelenések

A dátumoknál kéregek figyelembe venni, előfordulhat, hogy csak úgy spontán causzik a megjelentés néhány napot-hetét (évet).  
Csak azokat a jótékoakat soroljuk fel, amelyek kiadója hivatalosan bejelentette a bevezető dátumát.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

- 25 - Metal Nitrogen (Peyronnaud)
- 27 - MDK 2 (Interplay)
- 28 - Europe in Flames (Falconsoft)
- 28 - Means (Codemasters)
- 28 - Play! 2000 (G.O.D.)
- 28 - EverQuest: Rules of Magic (SOE Studios)
- 31 - StarForce (Siberian)

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

- 3 Flying Heroes (Atari)
- 3 Balkatana (Eidos)
- 3 Off Road (Paga)
- 3 Wall Street Tycoon (Atari)
- 3 Reach for the Stars (Mindscape)
- 4 Werewolf (ASC)
- 5 Shogun (EA)
- 6 Earth 2150 (Mindscape)
- 6 Test Drive Cycles (Inlogra)
- 9 Millionaire 2 (Disney)
- 10 Motocross Madness (Microsoft)
- 12 Evolve (Interplay)
- 12 Martian Gothic (Talonsoft)
- 12 Dogs of War (Talonsoft)
- 12 KISS Psycho Circus (GOB)
- 12 Boulbringer (Interplay)
- 12 Warriors Battle (Mindscape)
- 13 Hikman (Eidos)
- 20 Jim City 3000 Unlimited (EA)
- 20 Dark Reign 2 (Activision)
- 23 Deep Fighter (UbiSoft)
- 24 Icewind Dale (Interplay)
- 24 Kilting Academy (Interplay)
- 27 Pharaoh: Cleopatra (Sierra)
- 29 Elite Force (Activision)
- 29 Ground Control (Sierra)
- 29 Sudden Strike (Eidos)
- 30 Vampire (Activision)
- 30 Deus-Ex (Eidos)



# POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH DRANNOR

★ Feltámad a 3+2 együttes: jön a harmadik kiadású AD&D a második kiadású Poolal



Itt közelharc lesz, ami a mágusainkra nézve nem túl jó hír

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SSI

Kiadó: Mindscape

website: [www.ssionline.com](http://www.ssionline.com)

Megjelenés: 2000. tél

A kárhonnan is nézzük, 1988-nagyon régen volt, és azóta nagyon változott a világ. Akkoriban még állt a berlini fal, derék honatyáink elvtársnak szólították egymást a Parlamentben, Lagzi Lajcsit pedig köztszerteletnek örvendő trombitaművészként ismerte ország-világ. Ebben a mai szemmel nézve igencsak furá korban jelent meg az akkoriban második virágkorát élő AD&D (minden szerepjátékok legnépszerűbbike) első igazi számítógépes feldolgozása, a C64-es Pool of Radiance. (Mindenki őszinte rémületére el is rejtünk itt valahol egy képet belőle.) A nyolc lemezoldalt (akkoriban ez volt a mértékesség, nem a CD-k száma) elfoglaló monstrum akkora sikert aratott, hogy az hosszú időre meghatározta a készítő SSI hozzáállását a világ dolgaihoz: évekig terrorizálták a rajongókat a különféle Pool-folytatásokkal és -klónokkal, amelyeknek a színvonal leginkább a közismert 1/x függvényhez hasonló görbét írt le az idők során. Mivel az említett alkotások üzleti sikere is hasonlóképpen alakult (azon ritka esetek egyike, amikor az eladott példányszám és a színvonal valóban egyenesen arányos), a kiadó le is lőtte a sorozatot úgy 10-12 folytatás után. (Mondjuk más választásuk nem is nagyon volt, mert az AD&D feldolgozási jogait is elvesztették.) Azóta mind az SSI, mind az említett licenc igen kacskaringós életpályát járt be, de most úgy tűnik, ismét egymásra találtak, hiszen a szerepjáték-rendszer harmadik kiadása után nem sok-

kal debütál a régi Pool folytatása, a Ruins of Myth Drannor.

Ha valaki még emlékszik az első részre (bár az olyan régen volt, hogy aki játszott vele, az most talán már a nyugdíjából kuporgatja össze a GeForce-ra való), még emlékezhet a történetre is, ami most folytatódik. A hősök anno legyőzték Tyratrus-t, a bronzsárkány alakját felvett demont, és ezzel megmentették Phlan városát a pusztulástól. A démon erejét adó varázstárgy, a Ragyogás Medencéje azonban nem pusztult el, sőt, X idővel az első epizód történései után (arról nemigen szól a fáma, hogy ez pontosan mennyi is) újra működni kezd, randa szörnyeket köpködve az időközben újjáépült, és Új Phlan névre keresztelt városra. Hogy a helyzet komolyságát mindenki átértesse, Elminster, a kontinens legnagyobb hatalmú varázslója személyesen veszi kézbe

a dolgokat. Sikerül is bezámia (azaz, mint utóbb kiderül, csak egyirányúvá tenni) a Medence teleportját, és míg a mágus a Medencét véglegesen elpusztító varázsige után kutat, néhány hű emberét bízza meg azzal, hogy őrizték a kikapcsolt teleportot. Arról már igazán nem tehet az öreg, hogy a négy jómadár, akire a felelősségteljes feladatot bízta, önkéntes alapon kipróbálja, vajon működik-e a teleport a másik irányban. Hát működik... Hőseink egy hatalmas föld alatti romvárosban találják magukat, amiről hamarosan kide-

zobb, és egyben azt is előrevetíti, hogy a játékban visszatérünk a legősibb "dungeon"-hagyományokhoz, azaz nem az élő, valóságghú, lakókkal benépesített környezet megteremtése a cél, hanem a minél tökéletesebb, halálosabb, csapdákkal és szörnyekkel teli labirintusoké. Érdekes koncepció: ha már úgysem sikerülhet a szó eredeti értelmében vett igazi szerepjátékot alkotni, ne is próbálkozzunk vele, inkább nyúljunk vissza a régi idők RPG-stílusához, és azt hozzuk olyan színvonalra, hogy mindenkinek leessen az álla! Egy hatalmas földalatti labirintusba kerülünk tehát első szintű kopasz kalandozóként, és mire végigverekedjük magunkat rajta, akár a 16. szintet is elérhetjük (ami AD&D-ben közelít a félisteni státuszhoz) – az "XP-harc-kincsek" triumvirátusáért megőrlő tápolóbajnokok számára ez maga a mennyország, hajrá, akár csak a régi szép időkben, a D&D idején!

A Pool 2 lesz az első számítógépes játék, ami a harmadik kiadású AD&D szabályait használja. Mivel a '89 óta először átdolgozott rendszer szabálykönyvei csak szeptemberben jelennek meg, még nemigen lehet pontos dolgokat tudni róla, már a szokásos reklámszóvegeken kívül, miszerint a rendszer könnyebben tanulható, logikusabb és realisabb lesz. Előttünk persze nincs lehetetlen, néhány részletet azért sikerült kideríteni a játékban alkalmazott új szabályokról. Bizonyosnak tűnik például, hogy a játszható fajok között újra feltűnik a félork (Skandar Gran-rajongók legnagyobb öröme), viszont búcsút inthetünk a gnómnak (sebj, őket úgysem szerette senki) és talán a félfeknek is (ők sem voltak egy különösebben kidolgozott bagázs). A törpék, emberek, elfek és hobbitok maradnak. Ez persze csak az alapszint választható karakterekre vonatkozik, NPC-ként a legváltozatosabb szerzetek csatlakozhatnak hozzánk, legnagyobb számban persze sötét elfek, ha már úgyis az ő birodalmukban járunk. A választható kasztok terén sem a mennyiségre, inkább a kiegyensúlyozottságra és a kidolgozottságra fektetnek rá a készítők: összesen hatféle foglalkozás közül választhatunk (harcos, erdőjáró, barbár, pap, varázsló és tolvaj). Külön örömmel, hogy ha a



A kasztváltási rendszer gyöngyszeme: a barbárból lett varázsló!

ról, hogy a Birodalmak legveszélyesebb helyeinek egyike, az elátkozott ősi elf város, Myth Drannor. Nincs mit tenni, ha maguktól másztak bele a galibába, egyedül kell kikeveredniük belőle.

Nos, a keretsztori... hát, hogy finoman fogalmazzak, nem a legkidolgo-





magunk generálta fazonok helyett a játékok által felkínáltakat választjuk, egy néhány számmal felvázolt karakter helyett igazi, részletesen kidolgozott jellemmel bíró egyéniségeket kapunk. Egy Final Fantasy-epizód szereplőjéhez még így sem mérhetők ugyan, de a szokásos RPG-sablonoknál azért jóval egyénibb embereink lehetnek. Ha magunk generálunk karaktert, ott sem néhány kategóriából kell kiválasztanunk a három szóban összefoglalt személyiség-típust, hanem rengeteg részletesen kidolgozott modell közül választhatunk. A harmadik kiadás szabályai megengedik a kasztváltást, amikor csak jól esik, szóval igazi ezermestereket, túlélőművészeket faraghatunk embereinkből, akikből a játék elején legfeljebb négyet vihetünk magunkkal, de később NPC-kkel maximum hatra duzzaszthatjuk a csapat létszámát. Papok közül csak az általánosakat választhatjuk, a Birodalmak pantheonjának egyes isteneit követő specializáltakat nem. A másik varázshasználó osztály, a mágusoké körül egyelőre nagy a homály, mivel még azt sem tudni, milyen lesz a harmadik kiadás mágiarendszere, memorizálni kell-e a varázslatokat, vagy manapontokból gazdálkodhatunk. Mindenesetre több, mint száz varázslatot használhatunk, egészen a nyolcadik szintűekig bezárólag, amik az egész világon csak néhány tucat varázsló számára elérhető hatalmas erejű igék. Mivel a Pool 2 nagyjából a Baldur's Gate 2-vel egy időben jelenik meg, muszáj egészen bombasztikus dolgokkal előhozakodnia, hogy esélye legyen a konkurenciaharcban. Az egyik csodafegyver a sokat emlegetett harmadik kiadású szabályrendszer és az azzal járó vadiúj szörnyek, varázstárgyak és egyébek. Ha vetünk egy pillantást a képekre, máris láthatjuk, hogy a grafikai kivitelezés a másik, amivel a



Az asztalt elvisszük magunkkal, alkalmasint hozzáválni valakihez

legyen, még a játék legkopárabb helyszínein is. Mindezek tetejébe a környezet 3D-s mivolta már nemcsak a látványban mutatkozik meg, de komoly taktikázásra is lehetőséget ad (főleg, hogy a hírek szerint a harmadik kiadású AD&D egyik legnagyobb dobása a táblás stratégiai játékok mélységeibe merészkedő harc-szimuláció lesz). A dolog roppant jól hangzik: bármilyen utunkba akadó tárgyat használhatunk fegyverként, pajzsként, fedezékként, de kihasználhatjuk a harcban némi pluszokat biztosító terepadottságokat is. A harc jellege egyébként elég széles skálán állítható, a totálisan akció-típusú kattintgató-bajnokságtól a körökre osztott, ezernyi körülményt figyelembe vevő stratégiai ütközetig. Egyszerűsített játékban persze elsősorban az utóbbi stílust javasolt, a reflexjáték inkább a multiplayerre lesz jellemző, hogy a lassabb játékosok hosszú gondolkodása alatt ne unatkozzon a többi. Ha már a multiplayerenél tartunk: ez ugyebár most a legfontosabb varázsszó a számítógépes RPG-k világában.



A sok statisztika miatt most éppen semmit nem látni a harcból

készítő csapat, a Stormfront le akarja körözni a BG2-t (második generációs 3D gyorsító alatt el sem indul a program, de igazán jól Voodoo 3, TNT2 Ultra vagy GeForce társaságában érzi magát). A hivatásos szörszállasgatókat is elnémitő minőségben kidolgozott környezetet teljesen interaktív, minden tárgyat, objektumot lehet mozgatni, használni valamire, vagy ha semmi nem jut az eszünkbe, hát szétverni. A fejlesztők azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy minden egyes képernyőnyi területen legalább 15 interaktív objektum



Nahát, a jó öreg Jabba, mindjárt két példányban. Biztos van erre felé egy Pizza Hutt

grafikus MUD-ot, a Neverwinter Nights-ot (nálunk teljesen ismeretlen, csak AOL-on keresztül volt játszható – és most épp' a nagy konkurens Black Isle fejleszti az újrafeldolgozást ugyan ezen a címen). A Diablohoz hasonlóan a Pool 2-

ben is véletlenszerűen generálódnak a térkép, így nem válik (annyira) unalmas a tízedzszeri végigjátszásra sem. A single player karaktereinket továbbvihetjük multi-játékba, sőt, arra is lehetőség van, hogy egy egyszemélyes játékban a kimentett állást multiban folytassunk. Visszatérve ugyanez már nem megy, ez a tápolási csatorma zárva marad. A többszemélyes játék kellemesen rugalmas, ha csak ketten vagyunk, három-három karaktert irányítunk (de akár 1:5 arányban is szétoszthatjuk őket), ha hatan, mindenkinek egy jut – így akkor is lehet nyo-

mulni, ha nem jött össze egy teljes partira való játékos. Érdekes ötlet, hogy a játék során megszerezhető tárgyak és kincsek mennyiségét és minőségét folyamatosan a csapatunk összetételéhez és erejéhez igazítja a játék, az ügyeskedő tápbajnokokat így remélhetőleg sikerül finoman visszafogni. A realitásnak ugyan ad egy jókora pofont, de a játékmenet könnyebb és simább lesz így, ráadásul az ellenfelek erősségét is egyszerűbb úgy belőni, hogy mindig kemény, de nem lehetetlen kihívást állítsanak a játékos elé. Még egy érdekesség a multiplayerrel kapcsolatban, hogy a Pool 2 az első program, ami a DirectX 8 előbeszéd-alapú irányítási rendszerét használja. Az majd kiderül, hogy hogyan.

A Pool 2 elsősorban a könnyű játszhatóságot, és az akcióköz-pontú, pergő játékmenetet helyezi fókuszba, így filozófiájában is jobban fog hasonlítani a Diablo nevével fémjelzett hack'n'slash vonalhoz, mint közvetlen elődjéhez – azzal együtt, hogy a harc-cot szinte tetszőleges taktikai mélységekbe menően irányíthatjuk. A sztorit teljes mértékben a játékos alakítja, a cél egyedül a kijutás a romvárosból. Hogy hogyan találjuk meg az ehhez vezető utat, az teljes mértékben szabadon választható. A nem játékos karakterekhez való hozzáállás, a beszélgetéseink és cselekedeteink alapvetően befolyásolhatják a történéseket, így az ígéretek szerint a játékmenet olyan messze fog állni a lineáristól, mint a magyar fociválogatott a következő VB-döntőtől.

A Torment igen magasra tette a lécet minden elkövetkező AD&D-alapú RPG számára, kérdés, hogy ezt vajon a Baldur's Gate vagy a Pool of Radiance folytatásának sikerül-e magabiztosabban átugrania. A már két éve készülő Pool 2-nek minden esélye megvan, hogy a legjobb AD&D-játék legyen, amit valaha láttunk. Persze ugyanez az esély a BG2 számára is adott, a nagy rivalizálás igazi győztesei azok a kalandorok lesznek, akik már most előre fenik a késeiket a két program karácsony körül aktuális nagy összecsapására várva.



# SUMMONER

★ Idézni csak pontosan, szépen...



Rosalind sértődött fejével távozik. Vajon mit mondhatott neki Józsi?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Volition

Kiadó: THQ

website: [www.summoner.com](http://www.summoner.com)

Megjelenés: 2000. nyár

Mivel manapság már a sakkprogramok és a tetrisek is 3D-motorral készülnek, elkerülhetetlen volt, hogy az RPG-k műfaját is megcsapja a változás szele. A szerepjátékok jövője a jó öreg Baldur's Gate-klóntól eltérően egyértelműen a multiplayer-lehetőséggel is megáldott 3D-világok felé mutat, és egyre több ígéretes név kap polygon- vagy éppen voxelrúhát (lásd előző számunk Vampire-előzetesét). A Freespace-sorozatot elkövető Volition fejlesztőcsapat új játéka, a

Summoner is ezt a vonalat követi, ami azért figyelemreméltó, mert a készítők igen otthonosan mozognak a jól ellátott engine-ek összehozásának területén (most éppen a Descent 4-en munkálkodnak).

A program történetének középpontjában egy kitalált világ születte, egy Joseph (inkább Józsi) nevű fiatalember (inkább parasztyerek) áll, aki egy szép napon rájön, hogy benne is megvan az a tehetség, amely csak nagyon keveseknek adatott meg a földkerekségen. Ez a talentum a másvilági lények megidézésének ismerete, amelyet Józsi egy – már nem is olyan szép – napon tesz próbára, amikor éppen rablók támadnak a falujára. Hősünk varázslatos képességével próbálja megmenteni földjeit: megidéz egy démon, hogy elkergettesse vele a rablókat, ám mivel nem tudja féken tartani a hivatlan (vagy inkább hívott) vendéget, a démon szintén idéz – méghozzá tragédiát, és nem meg, hanem elő. A derék szörny ugyanis érthető módon kissé morózus, amiért krángetták kedvenc pokolbéli kocsmájából, ezért legya-



Kíváncsi vagyok, hogy az ilyen nagytitli-nézetből hogyan lehet majd irányítani a játékot...

lulja az egész falut, és a falubeliek nagy részét (köztük Józsi szeretteit). Főhő-sünk ezek után önkéntes száműzetés-be vonul, és megfogadja, hogy soha többé nem iszi... akarom mondani, idéz. Néhány év múlva azonban mentora, Yago meggyőzi őt, hogy különleges képességét a Jó szolgálatába kell állítani, és ráveszi a fiút, hogy kutassa fel a világ különböző részein eldugott őt nagyhatalmú idézőgyűrűt. A gyűrűk megszerzése után már csak egy kis feladat vár Józsiira: segítségükkel ki kell paterolni a szülőkontinenséről, Medeváról a konkurens birodalom, Orenia által küldött hadakat, amelyek az utóbbi időkben szép csendesen megszállták az országot. A mi földművelő Józsiink természetesen segítséget is kap kalandozásai során. Na nem az agrártárcától (az egy másik Józsi területe), hanem három olyan embertől, akik csat-

lakoznak hozzá a nagyobb városokban. Fiece egy kisstílusú, ám ügyes tolvaj, aki az utcán nőtt fel, Rosalind pedig egy mágus-pap (mellesleg Yago lánya), aki féltékeny Józsi csodálatos képességére. A legérdekesebb karakter azonban kétségkívül a harcos Jekhar, akit első ránézésre amputáló kisparosnak nézne az ember (az is), viszont az indítékai igen eredetiek: azért csatlakozik Józsihoz, hogy bosszút álljon a családjáért, amit viszont éppen a Józsi által megidézett démon tett múlt időbe... Talán már ebből is látszik, hogy ebben a – fantasy szerepjátékokban klasszikusnak számító – mágus-tolvaj-pap-harcos négyesben rengeteg csapaton belüli torzsalodásra és akcióra számíthatunk (a készítők szerint Rosalind féltékenysége állandó problémaforrás lesz), ami minden bizonnyal sajátos atmoszférát fog adni a portyázásoknak.



Kikötői csendélet két tanácstalan kalandozóval





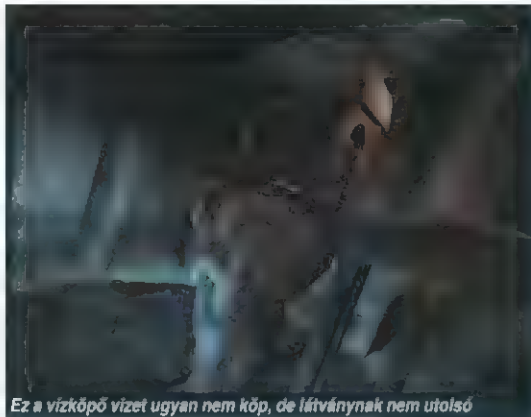
Ez itt egy piros lámpás ház (light verzióban: piros lámpák nélkül)

A fejlesztők hangulat szolgáltatába állították a világot is, amelyet ugyan a legnépszerűbb fantasy klisék alapján készítették, megpróbáltak neki egyedi hangulatot adni azzal, hogy szokatlan helyszíneket és szörnyeket teremtettek a játékhoz. Így kalandozhatunk többek közt elsüllyedt víz alatti birodalomban, mocsaras dzsungelekben és a Jade folyónál, ami egyenesen a Mennyországban ered. Az életünkre törő fenyegetések sem ragadnak le a goblin-orktroll sablonnál: több tucat fajjal és a Medeva kontinensén mindennaposnak számító gólemekkel fogunk elsősorban konfrontálni, de természetesen dolgozunk akad a kinézet tekintetében az ember perverzió határait súroló démonokkal is. A hangulatot tovább fokozandó, a világ kapott egy komplett panteont (istenekkel, ördögökkel és egyebekkel bőven fűszerezve) és egy hozzá tartozó mitológiát, ami a kulcsfontosságú infótól kezdve az utolsó káromkodásig átszövi a történetet és a szereplők életét – hitgyűlösek előnyben...

A készítőik bevallása szerint a technikai kérdéseknél elsődleges szempont volt, hogy a legjobb, legszebb, legéletesebb gravitációjú renderelő engine-t készítsék el a játékhoz, amelyben "a varázslatokat és idézéseket kísérő effektől leesik az állad". Ilyen kijelentéseknek persze már jó ideje nem hiszünk, de tény, hogy ezúttal elismerően hümögtünk az előzetes képek láttán, ami – ismerve kicsiny szerkesztőségünk kritikai normáit – igen nagy szó. A tetszés szerint zoomolható helyszínek gyönyörűek, és a szereplők kidolgozottsága is

szívet melengetően részletes, de nem ez az engine nagy dobása. Az adu ász az, hogy a környezet folyamatosan változik, attól függően, hogy éppen hol

terfejlődés is rengeteg algoritmussal és számmal képviselteti magát a harcrendszerben. A trancsírozás és a kalandozás külön kamerakezelést kapnak, és hab a tortán, hogy mind a négy szereplő bőrébe belebújhatunk, hogy osztozkodjunk a nyolc napon túl sem gyógyuló testi sértést, illetve, hogy irányítsuk a játékot. A mágia is kulcsfon-



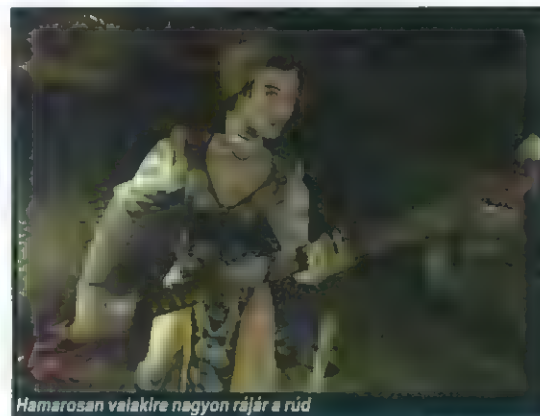
Ez a vízköpő vizet ugyan nem köp, de látványának nem utolsó

tartunk a kalandban, és mit ténykedünk. Átéltethetjük azt, ahogy a gyűrű megszerzésével lassan megváltoztatjuk a világot, és előzzük a sötét fellegeteket Medeva egéről – vagy éppen újabb démon szabadítására... A Volition oly mértékben megbízik a saját motorjában, hogy a mozi jeleneteket is vele készíti, ami jó hír, már csak azért is, mert a tervezők kifejezetten az animációk miatt tovább részletezték a főbb karaktereket (szájmozgással, és mindenféle extrával), tehát ebből a szempontból minimum Omikron-szintű élményre számíthatunk. Irányítás tekintetében is elégedettek magukkal a fejlesztők, annak ellenére, hogy a harcra vonatkozó részéről nem sokat árulnak el (pedig kis túlzással azt lehet mondani, hogy azon áll vagy bukik minden). Az biztos, hogy a harcrendszer a manapság oly divatos "real-time is, meg nem is"-módszert követi, a küzdelem valós időben folyik, ám bármikor megállíthatjuk azt, hogy átgondoljuk a helyzetet, és újabb utasításokat adjunk ki. Biztató, hogy néhány, real-time stratégiákból ismerős trükk is helyet kap majd a játékban, így a nagyobb csatákat is könnyen és átláthatóan tudjuk irányítani. A helyzetből és a fegyverekből származó előnyöket is figyelembe veszi a program (magaslaton állva például jóval nagyobb egy sikeres fejbütykés esélye), mint ahogy az RPG-kben elmaradhatatlan karak-

tosságú szerepet kap, hiszen mint azt a játék címe is mutatja (summoner = megidéz), Józsi – azon túl, hogy kiválóan idézi Petőfit és Adyt – segítségül tud hívni mindenféle fenyegetést (GF-et, hogy CoVboy is örüljön...), annak függvényében, hogy milyen erős, és mennyi gyűrű van a birtokában (a gyengébb gólemeknél kezdődik a lajstrom, és a fél világot egészen lenyúló démonlordoknál fejeződik be). Végül, de nem utolsósorban, karaktereink harcokban tanúsított viselkedését erősen meghatározza, hogy a játékos hogyan állítja be a magatartásukra vonatkozó paramétereket. Nyilvánvalóan a törekény Józsi jobban teszi, ha tenyészcsődör üzemmódra kapcsol, és hátulról fedezi a csapatot, míg Jekhar maximumra állított agresszióval is remekül helytáll a frontvonal vérfürdőiben.

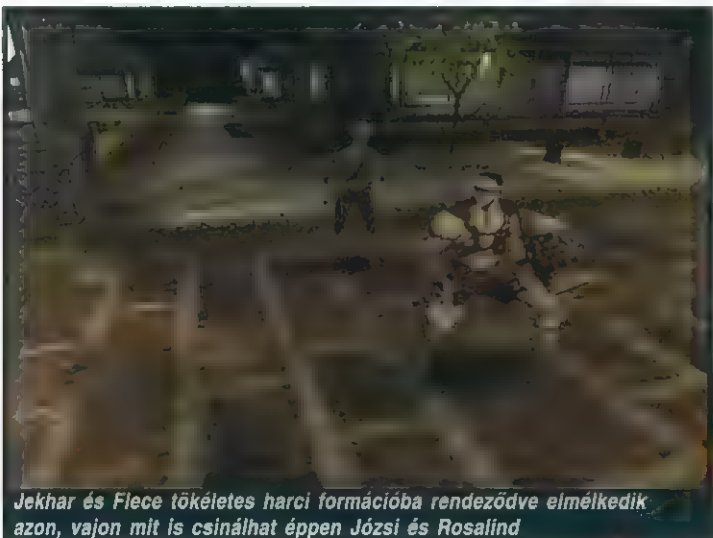
A grafika az előzetes képek alapján valóban csodálatos lesz, a hozzáunk hasonlóan "szigorú, de igazságos" felfogású online lap, a Gamespot szerint (mun-

katársuknak volt szerencséje működés közben is látni a játékot) a valaha látott legszebb vízeffektakkal büszkélkedik a program, de a kollégának a varázslatokhoz és a külső helyszínek időjárásához tartozó látványelemekre sem volt panasza (3D gyorsító nélkül meg sem moc-can a program). A zenéről is hasonló jókat hallottunk, bár nekem ezzel kapcsolatosan vannak fenntartásaim. Az rendben van, hogy a zeneszerző a különféle folklórzenék (kinai, arab, ó-szuahéli stb.) motívumait is beleszötte a program trackjeibe (sőt, az ilyen irányú próbálkozások általában jól sülnek el), de a fantasy dallamok és a modern techno/ambient elemek mixelését nem tartom szerencsésnek – márpedig a játék zeneszerzője éppen erre készül... Ettől függetlenül az idei év egyik nagy reménységének, az RPG-k lehetséges forradalmárának tartom a Summonert, nem is annyira a kalandozás (bár jól hangzik a készítőik által taksált 35-45 óra tiszta játékidő), mint inkább a csa-



Hamarosan valakire nagyon rájár a rúd

patorientált multiplayer miatt, amit egy ilyen világban, egy ilyen engine-nél el sem lehet rontani (mondjuk a gépigénytől tartok egy picit). Hamarosan el is kezdem vágni a centit, ugyanis ha minden igaz, ősszel már az ismertető is az újságunkba kerül. A készítőik töretlen optimizmusa reményteli: ők olyannyira biztosak az őszi premierben (mindjárt három platformon: PC-n, Mac-en és PSX2-n), hogy már bőszen tervezik a folytatásokat (igen, mindjárt többet is egyszerre). A próféta szóljon belőlük...



Jekhar és Flece tökéletes harci formációba rendeződve elmélkedik azon, vajon mit is csinálhat éppen Józsi és Rosalind





# HEAVEN TOURIST

★ "Majd rólad szólnak a hírek, veled van tele a sajtó..."



A hullák körberajzolása nemcsak jópofa ötlet, de polygon-takarékos is...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Nonline Unlimited

Kiadó: még nincs

website: [heaventourist.jatekok.com](http://heaventourist.jatekok.com)

Megjelenés: 2000. december

Fura dolognak lehetnek szem- és fültanú azok, akik az elmúlt hetekben-hónapokban arra vették, hogy könnyűzenei műsorokat nézzenek valamelyik nagyszerű magyar kereskedelmi csatornán: a sok (hm, most inkább nem szeretnék műfaji háborút kirobbantani, szóval maradjunk annyiban, hogy "divatos") zene mellett meglehetősen sűrűséggel bukkant újra és újra fel a magyar kemény rock egyik jeles képviselőjének új klipje. A Tankcsapdáról, és a Mennyország Touristól van szó, amit érdekes módon a széles közönség számára is emészthetőnek ítélték a média fura urai (egyébként a rajongók véleménye szerint is a Legjobb Méreg album óta a legjobban sikerült művük). Annyira sikerült a köztudatba bevezetni a számot, hogy nemrég egy ifjú magyar játékfejlesztő csapat is úgy döntött, hogy az Assassins munkacím alatt készülődő first person shooterüket Heaven Touristra keresztelik át, mivel a szám szövege és mondanivalója megdöbbentő párhuzamot mutat a játékkal. Lukács Laci, az együttes énekese örömmel hajlott a dologra, sőt, azóta folyamatosan arról megy a tárgyalás, hogy hogyan kerülhetnének további Tankcsapda-számok a játék soundtrackjébe.

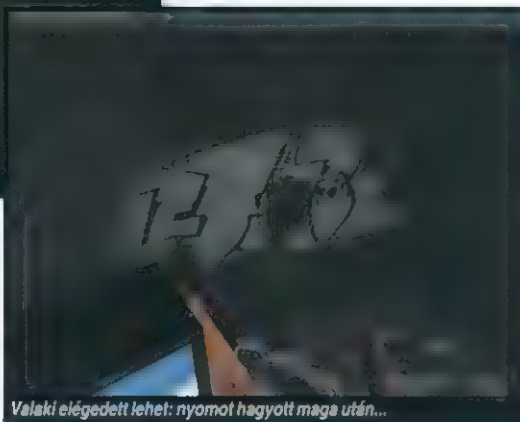
A játék történetét olyan filmek ihlették, mint a Desperado, a Leon, a profi, vagy a Bérgyilkosok. Mi a közös ezekben? Rettenetű látványosak, és a világ leghalálósabb, nem feltétlenül bér-, de gyilkosairól szólnak, akik a "pénzért bármit, bárkit, bármikor" elv alapján válogatják meg áldozataikat. Játékunk főhőse is ilyen, éppen a koinbárók magánháborút nyögő Latin-

Amerikában haláloszik a zavarosban. Egy nap megkapja az élete nagy üzenetnek tűnő megbízást: az egyik mexikói drokartell vezetőjét kell rövid úton a pokolra küldenie egy csábítóan sok számjegyből álló összeg ellenében. Elvileg nem nagy a lebukás veszélye, hiszen az ilyen bérgyilkosságok (ezt hívják "mennyság-turizmusnak") teljesen mindennaposnak számítanak. A gondok ott kezdődnek, amikor bevetés közben kiderül, hogy valaki megbabrált emberünk fegyverét, viszont a célpontot valaki mégiscsak lelőti helyettünk. Hősünk éppen eljut a következtetésig, miszerint csúnyán paliravették, és itt bizony ő lesz a bűnbak, ha el nem pucol igen gyorsan – de eddigre már jónéhány vészjóslóan nagy kaliberű fegyver csövébe bámul igen közelről. A börtönben döbbenünk csak rá, milyen kellemetlen helyzetbe kerülünk: egyre több gyilkossággal vádolnak, és Latin-Amerika legnagyobb gazemberei akarnak holtan látni.

Sebaj, innen már csak felfelé vezethet az út! Első lépés: szökjünk meg a brutálisan jól őrzött börtönből. Második: éljük túl, hogy ránk vadászik a maffia, a rendőrség, néhány kormányügynökség, és egy titokzatos nemzetközi kémszervezet. Harmadik: szerezzünk alibit, azaz derítsük ki, ki is volt valójában a gyilkos, leplezzük le ország-világ előtt, majd tűnjünk el a vérbosszúért lihegő keresztapák tekintete elől. Elég súlyosnak hangzik, nemde...? Mostanában éppen azon folyik a munka, hogy a sztori több helyen elágazó legyen a játékos döntéseitől, cse-lekedeteitől függően, így többször is végigjátszhatunk anélkül, hogy már tudnánk, mi fog történni a következő sarok mögött.

Amint az eddigiekből kiderült, a játék

leginkább a Soldier of Fortune-re fog hasonlítani játékménben, és a brutálisan realisztikus tűzharcokat tekintve egyaránt. Mondjuk a készítő ez ellen hangosan tiltakoznak, mondván, ez azért egy kicsit magasra tenné előttük a mércét (de rögtön hozzátéve azt is, hogy a SoF B-kategóriás akciófilmhangulatát és történetét azért felül akarják múlni). A Heaven Touristban lehetőségünk nyílik a fegyverünket elrejtetni (például Terminátor módjára egy virágcsokorba), de már az is sokat



Valaki elégedett lehet: nyomot hagyott maga után...

számít a semleges szereplők viselkedésében, hogy fegyvertelenül, vagy egy kéziagyút lóbálva közelítünk hozzá, illetve hogy tizenöt sebből vérezve, botorkálva, vagy frissen-üdén-fiatosan akarunk elvegyülni a tömegben. A legújabb brutális trendhez igazodóan sérülési zónákra vannak osztva az emberek, viszont itt ez nemcsak a csontok szívet melengető lehetőségét adja, hanem olyasmikkal is jár, hogy egy lábsérülés után sántikálni kezdünk, vagy hogy jó célzással akár a fegyvert is kilöhetjük valaki kezéből a 'la Soldier of Fortune. Külön móka, hogy akár halottnak is álcázhatjuk magunkat. Ezt persze inkább az ellenfelek fogják megtenni (nekünk elég dolgunk lesz a menekülés közben, hogy ne járjon ilyesmiken az eszünk).

így nem árt minden fekvő egyedbe belerúgni egy-kettőt, kockáztatva a hullagyalázás vádját, viszont megkímélve magunkat a kellemetlen meglepetésektől. Amivel még kiemelkedik a játék a tömegből, az a fegyverválaszték. Aki erről kérdezi a készítőket, jobb, ha felkészül egy igen-igen hosszú előadásra... Lássuk csak: a móka a dezodor + öngyújtó kombónál kezdődik, majd 16 (!) puska-pisztoly-rohamkarabély típusú készüléken keresztül jut el egy tucatnyi gránát és rakéta-verzióig, és akkor az aprólékokat (számszerű, szigonyvető, telepíthető C4-es szeretetcsomagok, könnygáz) még nem is vettük számba. Ehhez hozzájön, hogy egyes fegyverekre hang-tompítót, lézeres irányzékot illetve gránátvetőt is szerelhetünk... A játék szakít a Quake-klónok "van három jól használható fegyver és csak azokat erőltetem" elvétől, inkább a történethez sokkal inkább illeszkedő és realitásabb "azt használom, amit sikerült találnom" mondattal jellemezhető.

A program saját fejlesztésű engine-t használ, ami a DarkGlance névre hallgat, és a tervek szerint elég biztató dolgokat fog tudni, a jelenlegi csúcs-kategóriás 3D kártyák minden extra képességének és effektjének (T-Buifer, bumpmapping, 32 bites rendelés, textúratömörítés) kihasználásától, az MP3-lejátszáson át (akár 3D-s térhatással) az elviekben korlátlan felbontás és textúraméret alkalmazásáig. Az ajánlott hardver nagyjából egy mai átlag-konfig szintjén mozog, de már egy P133+32M RAM típusú ócskavason is elindul a móka. Hogy a játék mikor jelenik meg, ma még kérdéses, javában folyik a fejlesztés, a 0.90 verziószámú (an)alfabéta-verzió nál tart a project (az engine verziószáma, nem a játéké...), a végleges verzió legkorábban az év végén lesz kész. A <http://heaventourist.jatekok.hu> címen többet is megtudhat az témáról, sőt, akár tesztelőnek is jelentkezhet!



A civilizáció áldása: cigi, öngyújtó és kólaautomata. (Szerinted melyik a kakukktörzs?)



# SHEEP!

## ★ Birkaterelgetés, sheeppal-dobbal-nádihegedűvel



Igy készül a tiszta élő gyapjú

### SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Empire  
Kiadó: Empire  
website: [www.empire.co.uk](http://www.empire.co.uk)  
Megjelenés: 2000. ősz

Komoly gondban lehetnek az Empire jobb sorsra érdemes designerei, amikor kitalálták, hogy új logikai/akció játékkukban egy (illetve néhány tucat) kedves kis állatkát tesznek meg főhősnek. Hogy miért? Hát, a földkerekség faunájában megtalálható állatfajok mintegy 99 százaléka megjárt már ezt a szerepkört, a kiadónak pedig valami igazan új kellett. Már-már az egysejtű zöldszemes ostorosnál és a kacsacsőrű emlősnél kötöttek ki (hangosan átkozva közben az Earthworm

ami már az intro movie-ban megkezdte az agysejtjeink módszeres pusztítását: csak képzeljük el, amint egy regiment Lennon-szeműveges birka egy hetvenes évek-hangulatú diszkóban a Bee Gees (nem lehet nem észrevenni a Bee szó birkákra való utalását!) Stayin' Alive-jára ropja a táncot Travolta legszebb (?) éveire emlékeztető stílusban... Szóval a sztori: a birkák, mint földi állatfaj, tulajdonképpen egy az Univerzummal egyidős, ősi idegen civilizáció képviselői, akik azért érkeztek a bolygónkra néhány évmillióval ezelőtt, hogy tanulmányozzák az értelmes élet kifejlődését. Mindezt persze úgy, hogy a kísérlet alanyai, az emberek ne vegyenek észre semmit az egészből. A dolog eleinte remekül ment, ám csakhamar kiderült, hogy az álcázással egy kicsit túllőttek a

célon a gyapjas urók, ugyanis szép lassan teljesen elfelejtették eredeti céljukat, és teljesen belemerültek a felvett szerepükbe. Néhány tízezer év alatt aztán teljesen olyanok váltak,

amilyenek ma ismerjük őket: ostoba, kérdőző háziállatokká. A nagy kísérletre kiszabott idő viszont időközben letelt, és a kozmosz urai, a szuper-ürbirkák visszatértek a

Naprendszerbe, hogy hazavigyék az itt hagyott kutatók leszármazottait, a megfigyelés eredményeivel együtt. Nagy meglepetésükben az ürbirkák az X-Aktákban látott metódushoz fordultak a helyzet megmentése érdekében: elraboltak négy kiválasztott földlakót (egy fiú, egy lány és két kutya – ezek szerint egy magasabb intelligencia számára sem eldöntött tény, hogy akkor most ki is az igazi főemlős), és beléjük szuggerálták a parancsot: tereljék a Föld összes birkáját a Mount Muflon hegyére, ahol az ürhajó



Most még nyugton vannak a dögök. De nem sokáig...

majd felveszi őket. A dolgot tovább bonyolítja, hogy megjelenik az ürbirkák szuper technológiájára pályázó másik idegen (Dr. Watson név alatt fut egyébként, hogy Sherlockot hol hagyta, az rejtély), és kézzel-lábbal meg minden egyéb számításba vehető végtaggal próbálja megakadályozni a grandiózus terelgetési projektet. Ebből adódik a konfliktus, ami hét különböző stílusú világban, pályák tucatja-in teljeseedik ki.

A feladat tehát prózaian egyszerű: van egy terep kismillió akadállyal, és egy kezdetben harminc birkából álló kis gulya (persze minden egyes bárány saját, kidolgozott személyiséggel és egyéni extra hülyeségekkel rendelkezik), amit a veszélyeket kikerülve el kell terelgetnünk a pálya végére. A terelgetés elsőszámú eszköze a vad kurjongatás, de egyébként

rog el, mert teszem azt az egyik meglátott egy érdekesnek tűnő fűcsomót, a másik egy lepke, a harmadik megjárat valami zörejtől, a többi meg kíváncsi, hogy hova mászkál az előbbi három... A változatosság érdekében a négy különböző képességekkel rendelkező választható pásztorkarakter négyféle típusú birka terelgetésével tölti az idejét. Van a normál, mezei birka, az eleven Woolmark-reklám ipari birka, az anarchista-rocker hosszúszerű, és az újhullámos cyber-hitech neogenetikus bárány. A pályák is az eddigiekben már megvilágított rop-pant mélyenszántó gondolatvilágot tükrözik: többek között egy night club, a süllyedő Titanic fedélzete és egy jégkrémgyár lesz álmokfutásunk helyszíne. Az egyes akadályok leküzdése természetesen nemcsak a reflexeinket veszi igénybe, de komoly agymunkát is igényel. A multiplayer sajnos csak a kétszemélyes deathmatch-re korlátozódik, viszont a két egymást szivató játékos összekeveredő és -verekedő birkái kellemes kis kaotikus meccseket ígérnek.

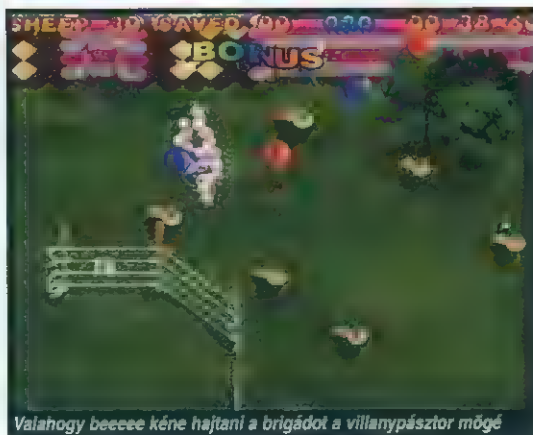
Az Empire szerint a PC-s játékosok már nagyjából mindenben túlvannak, amit csak kellően elborult és kreatív elmével meg lehetett (v)etetni velük: megvívunk ezermi világháborút, fantáziavilágokat hódítottak meg, az összes létező sportágában meggyaláztak mindenkit – pont néhány nyomorult birka fogna ki rajt(ü)k?! Összel kiderül, addig edzhetünk szorgosan a Lemmings-szel!



A birka nem tud úszni (legalábbis ő nem tud róla). Ezért gumival fürdik

Jimet, a Wormsot, és a többi állat-móka játékokat), amikor derült égből villámcsapásként jött a mentőötlet: a birka! És milyen a birka? Együgyű, ostoba, szellemileg leármékolott, agyilag zokni. Más szóval: ideális alany egy Lemmings-szerű "terelgetős" akcióhoz!

A készítőket kerettörténet gyanánt még a főszereplők szellemi színvonalához képest is igen nagy hülyeséget találtak ki,



Valahogy beeeee kéne hajtani a brigádost a villanypásztor mögé





**"Az igaz ember járta ösvényt mindkét oldalról szegélyezi az önző emberek igazságtalansága, és a gonoszok zsarnoksága. Áldott legyen az, ki az irgalmasság és a jóakarat nevében átvezeti a gyöngöket a sötétség völgyén, mert ő valóban testvérének őrizője, és az elveszett gyermekek megteleője. Én pedig lesújtok majd tereád hatalmas bosszával és rettentő haraggal, és amazokra is, akik testvéreim ármányos elpusztítására törnek, és majd megtudjátok, hogy az én nevem az Úr, amikor szörnyű bosszúm lesújt reátok."**

**Ezékiel 25:17**



# MESSIAH

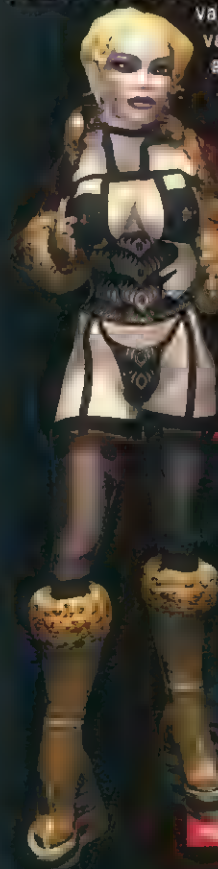
★ Mennyből az angyal eljött hozzátok

## ISZEMÉNYI HAZUDÁNY

Fejlesztő: Shiny Entertainment  
Kiadó: Interplay  
website: www.messiah.com  
Minimum konfiguráció: PII-233, 64M RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-350, 96M RAM  
3D gyorsító\*: Glide, D3D  
Multiplayer: -

Igy 2000. tájékán a monoteista világ egyik fele ismét kedvenc szórakozásának hódol(t): mivel a helyzet eme siralmas árnyékvilágban még mindig úgy áll, hogy a bűnök csak egyre sokasodának, várta az eljövendő Messiást, aki ugyebár meglehetősen ritka látogató erre felé, lévén úgy ezer évenként ugrik be hozzánk (vagy legalábbis ezt mondják róla). Az utolsó szereplése technikai okokból elmaradt, és talán egy mennyi buli káros utóhatásainak köszönhetően most szilveszter után sem jött el (vagy legalábbis a CNN Headlinesban nem szerepelt), mindössze a sajátos nevű Y2K nevű szolgáját küldte hozzánk. Persze a nagy fellépésre van egy teljes éve, szóval bármikor várható – megjelenése esetén már most megígérhetünk egy exkluzív interjút vele, amelyben elsősorban arról érdeklődünk, hogy az Úr valóban Dungeon Keepert játszik-e velünk, és ha igen, akkor vajon mikorra várható, hogy a Ctrl, az Alt és a Del nevében a reset után nyúl.

A számtógépes játékosok szektája is várja a Messiást – ha nem is ezer



éve, de már elég régóta. Még valamikor '97 táján röppentek fel az első hírek arról, hogy az MDK-val egy csapásra ismertté vált Shiny csapata enéven fejleszt játékokat. (A Messiasok szemiatomást nem tartoznak a sietős entitások közé.) A kurvák és angyalkák kissé sajátos keverékéből álló előzetes képek és repi-anyagok már eleve óriási botrányt előlegeztek, legalábbis a prűdebb társadalmi körök részéről. Mint kiderült, ez elég olcsó trükk volt. A piaci versenyben a kiadók egyre gyakrabban használják fel a botrányt, mint reklámfogást:

kell annál jobb reklám, ha egy játékról már a megjelenése előtt mindenki azt sutyorogja, hogy biztosan "be fogják tiltani"? Mindenki hanyatt-homlok rohan beszerezni, hogy neki még jusson a (hamarosan) tiltott gyümölcsből! A botrány aztán tovább gyűrűzött, amikor ténylegesen megkezdtek a játék promóciós kampányát a nyomtatott médiában. A reklám ugyanis – ha

nem is II János Pált, de – félreismertetlenül a katolikus világ fejét ábrázolta, teljes pápai díszben, kezében egy jótírral, aki azt a meglehetősen kétértelmű kérdést szegte nekünk, hogy "Mi a franc ütött beléd?" (kissé nehéz visszaadni a szöveget, hogy az angol possess szót egyben valaki teste/lelke megszállásának kifejezésére is használják)

**"Akivel meg nem végez a kard vagy az éhínség, azt elviszi a dögvész" (úgyhogy kár is megborotválkoznál)**  
**Póldabeszédek, 92:3**

náljak) Ez szerintem sokkal inkább volt szellemes, mint botrányos. (Különösen hogy a Szentatya a múltkor egy pápai e-máilban megírta nekem, hogy amsterdami látogatása után már nem lövi magát semmivel – azért nem tettem be a Csevegőbe, mert nem volt elég "közérdekű"). Ugyanez elmondható az egész játékról is. Eltekintve attól, hogy a szereplők egy része, khm, hát fogalmazunk úgy, hogy az alsóbb néposztályok köréből kerül ki, a játékban nincs semmi, ami egy gyermeke erkölcsiért aggódó anyát vagy akár egy apácázárda zord főnökszonyát elriaszthatná a játéktól. Különösen, hogy nemcsak egy remek akciójátékról, hanem egy ferteges ökörségről is van szó.

**És monda az Úr: A francba!**

A dolog ugyebár ott kezdődött, amint az Úr megtörténté vala a vi-

lágot, aztán elégedetten hátradől, és szivarozott vala. Komplexebb rendszerek megalkotóinak jó szokása szerint azonban ő is kihagyta a bétatesztet, pedig a dolog erősen igényelt némi bugfixet. Először az-

zal próbálkozott, hogy kőbe égetett nem egy, hanem rögtön tíz patch-et, amit kissé teatrális keretek kö-

zött egy Mózes nevű web- és hegy-master segítségével próbált meg a felhasználók tudomására hozni, de azok a dologra littyet hányva tovább folytatták a szabálytalan műveletek végrehajtását. A továbbiakban több rendszerprogramozót is küldött a hibák kijavítására, akiket a tömeg nagy üdvívalgás közepette egytől-egyig meglincselt, kivéve azt, aki köztudomásúlag a fia volt őt felszögezték egy kereszt alakú fára. Ettől az Úr marha háklis lett és már-már egy alacsony szintű formázást fontolgatott, aztán mégiscsak adott egy utolsó esélyt.

Mivel messiasnak lenni nem nyugdíjas állás (nem tolongtak különösebben nagy számban az önkéntes jelentkezők), az új megváltó kiválasztását nem előzte meg különösebb szelekció. Az Úr választása teljesen random módon esett egy Bob nevű alacsony rangú angyalkára, hogy ugyan szüntesse már



be a Sátán mesterkedéseit a Földön. Aki a legkevésbé akarta a feladatot, az maga Bob volt, akit a legkevésbé sem motivált a küldetés sikeres teljesítéséért kilátásba helyezett aranygyali előléptetés és az ehhez járó XXL méretű szíjnyak. A szükségnél azonban csak az Úr nagyobb, így Bob hamarosan a Földön találta magát. Egy olyan Földön, ami jelenleg csak sci-fi írók agyában létezik.

**Külvilág**  
Ez a Föld teljesen techno, cyberpunk vagy ki tudja mi most a divatos kifejezés rá. Az utcákon gomolygó füstből az égbe szökő felhőkarcolókban komor tudósok dolgoznak elborult projektjeiken, különböző rendű és rangú biztonsági erők felügyelete alatt, utóbbiak pedig rendszeres utcai harcokat folytatnak a csatornában tenyésző lázadó népségekkel. A vidám képből természetesen nem hiányozhat a szokásos alvilági miliő sem: a kurtváknál, striciknél és bártulajoknál a techno-anarchia ellenére az üzletmenet zavartalan. Ezt a világot kellene (?) hőseinknek megváltania. Ilyen Megváltót pedig még nem párt a világ! Bob ugyanis pont úgy néz ki, ahogy a barokk festészet elképzelte a mezét (alacsony rangú) angyalokakat: egy pufók csecsemő, aki boldog mosollyal és csillogó szemekkel tudatja a környező vi-



Tájkép csata után. A megváltás néha időzotokidok jár

lággal, hogy kitarító munkával sikerült telepokolnia valami érdekes dologgal a polenkájár (lévén a Megváltó ebben a "ruházatban" érkezett a jövődőlés beteljesítésére). Talán a szórakozottság lehetett az oka, de az Úr elfelejtette ellátni Bobot a Földhöz járó felhasználói kézikönyvvel, ezért ahogy angyalokánk jön-megy, egyre újabb sugallatokat hint neki óhajainak míbenietét illetően, így Bob Jónéhány tanáccsal gazdagodik, ahogy halad előre a megváltás rögs útjain. Az Úr természetesen áldását is adta a küldetésre, bár Bob jobban örült volna egy páncélokőnek vagy Gábrriel arkangyali lángpallosának. A városban ugyanis a Megváltók nem örvendenek különösen nagy népszerűségnek: a társadalom néhány tagja (tudósok, szerelők és különféle alvilági elemek) ugyan szkeptikus, a nagy többség azonban azonnal lüzet nyit az első adandó alkalommal, vagy – megfelelő távolság hiányában – lelkesen próbálja kirugdosni belőlünk

a... hm, szóval a polenka tartalmát. Mivel az angyaloknak is csak egy életük van, és egy páncélozott Pampers is csak kis mértékben védi őket a környezeti hatásoktól, az ilyen találkozások alkalmával jó lesz gyorsan elpucolni.

szárnyaikkal (nem gyorsan: UTE-MESEN), akkor Bob egy kicsit magasabbra emelkedhet – márpedig erre az apróságra nagyon sokszor szükség lesz a játék során.

A repüléshez kapcsolódik Bob másik istenadta tehetsége (hopp, minő frappáns jelző!), a testek mag szállásának képessége, valahogy hasonlóan, mint nemrég az Omikronban. Bobbal nekirepülve valakinek, megszállhatjuk az illetőt, bár ha a manőver szemből történik (következésképp leendő gazdatestünk lát bennünket), vad léghátrító tűz netán egy jól irányzott jobbgye-

Bob viszonylag gyorsan szalad (bár a "gurul" vagy a "hömpölyög" érzékletesebb leírás lenne a mozgásra, amit művel – bár a "pucol" se rossz), de mivel fedezék nélkül ezzel csak tűzérségi célpontot csinál magából, egyszerűbb a másik mozgási módszerét, a csökkent szárnyaikkal közönszhető repülést használni menekülésre. A "repülés" itt megint idézőjelbe kívánczik, mert Bob kábé úgy "repül", mint egy középkorú kendermagos tyúk: kezdetben diadalmasan a magasba reppen, majd rövid delelés,

nes fogadja illetlen próbálkozásaikat. A testek megszállásának több hasznos vonatkozása is van (mellesleg ez a siker titka a játékban). Egy új testben azonnal maximumra töltödik Bob egészsége, továbbá egy ideig a test fogja viselni a sérüléseket is – legalábbis a test végleges amortizációjáig, mikor is Bob egy elegáns hátrahúzó fencelle kibucskázik belőle. A testet bármikor elhagyhatjuk, ha egy testhez állóbbat találunk, de a játék során lesz olyan hely is, ahol eleve szükség van rá, hogy egykori lakhelyünket az onyészlet kezére adjuk.

A játékban szereplő 40 különféle test (köztük egy patkányé is) nem csak pajzsként szolgálják a megváltás ügyét, de egyéb módokon is. A megfelelő test kiválasztása egyrészt alkalmasint a továbbjutás kulcsa (például egy rakás ajtót csak úgy tudunk kinyitni, ha megfelelő testben, mondjuk egy parancsnokban vagy egy tudósban vagyunk), de szolgálhat álcaként is, ha éppen mondjuk nem kívánunk vidám lúzharcba bocsátkozni senkivel. Utóbbihoz nem árt követni a testtől elvárható MAGATARTÁST is. Egy tudós vagy technikus például nyugodtan sétál gathat a könnyű fegyverzetű biztonságiak (Light Cop) között, ügyet sem vetnek rá – amíg nem egy .45-ös kéziágyút lóbálva galoppozik feléjük, mert azt már kifejezetten nehezményezni fogják. A test nem megfelelő kiválasztása a későbbiekben kétélű fegyverré válna. A második pályán (Inkább pályaszakaszon) találkoztunk először a föld alatti (pontosabban: csatornabéli) ellenállási mozgalommal, a cholokkal. Ezek a mutánsok egy-



után engedelmeskedik a gravitáció vonatkozó passzusainak, azaz a továbbiakban akkor is csak siklani tud a föld felé, ha közben vadul verdes a szárnyaival. Az ilyesfajta légiutak azonban kiválóan alkalmasak arra, hogy fedezékbe kerüljön, megkapaszkodjon egy párkányon vagy egy láda peremén. A repülésnek van egy érdekes jellegzetessége: a felugrásnak vannak bizonyos magassági korlátai, viszont ha ugrás után ütemesen elkezdünk verdesni a



ben kannibálok is, tehát egy chot test sem jelent álcát a többi ellen (sőt, semmilyen test sem – minden képpen támadni fognak minket), de az egyik zónában például vad utcai harcot folytatnak a Medium Copok ellen, tehát ott még őket is a nyakunkra zúdítjuk. Eme utcai harc logikája egyébként jól példázza, hogy milyen alaposan átgondolták a szerzők a játékot: Bob bőrében például nyugodtan szaladgálhatunk a tűzharc kellős közepén, mert a chotok és a copok még a Megváltóknál is sokkal lelkesebben öldökszik egymást.

különböző fegyverek használata után és fali rekeszekben találhatunk, de természetesen a hullák fegyverei sem tűnnek el. A játékban összesen tíz különféle fegyver található, különböző hatásokkal és persze különféle hatósugárral is: a páka támadási hatékonysága például konvergál a nullához, míg a rakétavető kiválóan alkalmas nagyobb csődületek azonnali felszámolására is. (Mellesleg elég idegesítő, hogy a gonosz készítő bácsik kihagyták az online helppőt, hogy a kiürült

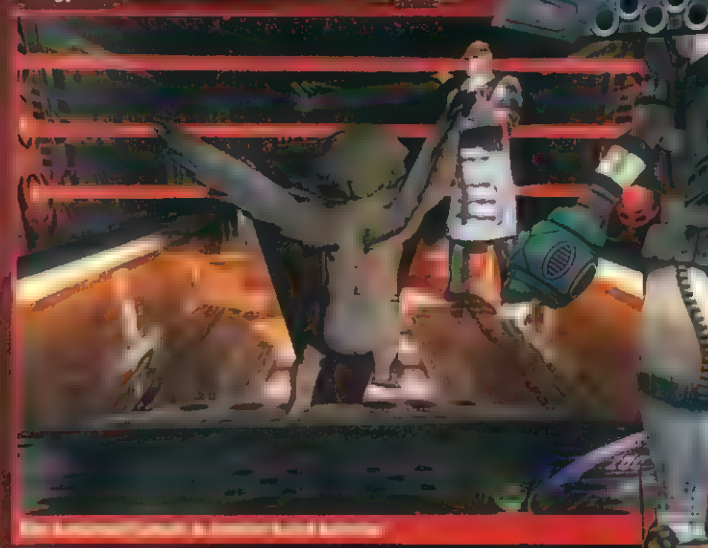
utolsó segítség annak megállapításában, hogy ugyan vajon merre is lönek ránk.

Pár fegyvernél remek szövegátvitel is a távcsöves célzás lehetősége, ahol is két fokozatban zoomolhatunk rá halálra szánt célpontjainkra. Modernbb FPS-eket idéző részletes sérülési modellnek ugyan nem nagyon láttam nyomát, ellenben a program azért valahogy figyelheti a találatokat, ugyanis egy

helyre kis fejlovástól azonnal engedelmesen felborulnak

a néhai célpontok, míg mondjuk ülepen durrogatva őket egy felháborodott frontális rohammal adnak nyomatékot neheztelésüknek.

Az ilyen kevésbé (?) érzékeny találatok sebzése természetesen függ egyrészt a fegyver típusától, másrészt pedig a figura páncélozottságától: egy hiányos öltözötű éjszakai pillangót nyilván sokkal kevesebb lösszel el lehet intézni, mint mondjuk egy behemótot, de persze ez ugyanúgy vonatkozik arra gazdatest állóképességére is, akiben hősünk momentán trónol.



A test megszállása egyben magával hozza a lőrgyak (elsősorban fegyverek) használatának lehetőségét is, habár kapcsolókat "angyalbőrben" (hogy tökéletesen kértelmeű legyek...) is tudunk nyomkodni. Fegyverből egyszerre csak egy lehet nálunk (pontosabban néhány test használhat olyan másodiagos fegyvereket, mint mondjuk a kézi-gránát), és legtöbbszörükhez munió is szükséges. Ha lelkesen leölünk minden utunkba akadó járőrelől, akkor természetesen messze nem lesz elég a földön elszórva található munió, így tehát az ember vagy takarékos (és defenzív) életmódot folytat vagy átnyergel egy másik fegyverre. Új fegyvereket

fegyvert le is lehet tenni, ha hosszan nyomod az Enter-t.) A fegyverek automatikus célzásuk (mar legalábbis onnan, miután a célponton/szétlőhető cuccon megjelent a célkereszt), de természetesen enélkül is lehet bőszen durrogtatni. Néha nem is árt, különösen ha mondjuk egy rakétavetőt markolászunk, ellenfelünk pedig egy sarok mögött lapul. A célkereszt egyébként Bobon vagy az általa épp megszállva tartott emberen is megjelenik, mielőtt egy ellenfél tűzvonalaiba kerül, ami nem

## Rokon lelkek

### Tomb Raider: TLR

Van egy ilyen Lara Croft nevű lányka, aki teljes mellszélességgel kiáll a jó ügy mellett. Egyébként meg a kutya nem hallott róla. (Id. 576 '99/12 – 94%)

### Omikron: Nomad Souli

Ínkább csak remek grafikai kivitelezésében és témájában (lélekvandoriás) hasonlító játék, egyébként egy sokkal mélyebb sci-fi kaland (Id. 576 '99/12 – 94%)

### Kicsi a Bob, de okos

Bár a játék első ránézésre meglehetősen egyszerű akciójátéknak tűnik, később egyre bonyolultabbá válik, néha még gondolkodni is kell, ami azért meglehetősen szokatlan vonás ebben a kategóriában. Na persze csak annyira, hogy egy amerikai játékos is szórakoztatónak találja... Az Úr ugyanis nemcsak leendő feladataink mibenlétéről ad ötleteket, de rendre tájékoztat különböző képességeinkről is: ha megérinted egy lánán a tenyer-szimbiolumot, az fel fog robbanni, szóval fardaj odébb: ha ügyesen csapkodsz szárnyalddal, akkor magasabbra szárnyalhatsz – és így tovább. (Bár az érdekes, hogy erre a képességre akkor derült fény, MIUTÁN már muszáj volt használni.) A játékmenet három nagyobb részből áll össze: egyrészt egy kis lő-





voldőzős akcióból; másrészt a megfelelő testek kiválasztásából; harmadrészt pedig egy platformjáték-szerű ügyességi részből, ahol néha a kombinatív készségre is szükség lesz. A három dolog remek kombinációt alkot egy meglehetősen hosszú (ha a Tomb Raider-ek ezen vonásával nem is veteke-dő) történetben, ami öt nagyobb, és azon belül egy rakásnyi kisebb egységre van osztva. (Fentebb használtam ugyan a "pálya" kifeje-zést, ami nem egészen pontos, hisz-en a történet egyetlen összefü-gő komplexumban – egy városban – játszódik, amelyeken belül az egységeket sem választja el külö-nösebben éles határvonal, maxi-mum onnan lehet észrevenni, hogy a név nélkül elmentett állásokat az adott helyszín nevére kereszteli a játék.) A kisebb egységekben kell végrehajtanunk az Úr által megha-tározott aktuális feladatot (amely utalásai azért néha kissé homályo-sak), és a feladatok lineárisan kö-vetik egymást. Zseniális húzás volt az enyhe lustaságban szenvedő pá-lyatervezőktől, hogy a kisebb fe-

pergő Megváltójukat. A játékot Celeron 400/TNT2-n és C466/Voo-doo3-on teszteltem, és 1024\*768-ban is tűrhető sebességet produ-kált (jó, ott azért már néha kicsit szaggatott, de nem tragikus mér-tékben). Ez nyilván valami belső kontrollnak köszönhető, azaz a program folyamatosan figyeli a poligonszámot, és ha az már ve-szesen meghaladja az adott fra-merate-nek megfelelő optimumot, akkor gyorsan tesz valamit az ügy érdekében, pl. gyorsan arrébb moz-dítja egy kicsit a kamerát. (Az is tapsot érdemlő megoldás, ahogy a lemészárolt népek földön heverő testétől – értsd: felesleges poligon-októl – szabadul meg: megjelenik egy Space Questet idéző "vaporizer", és szépen eltakarítja a hullát.)

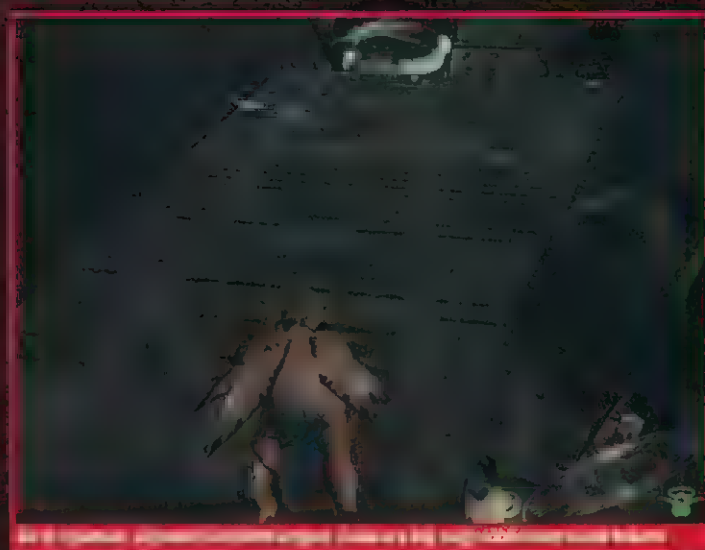
Apropó, kamera! Ennek a kategó-riának a legnagyobb átka ugyebár a kamerakezelés, amely egyes – amúgy kellemes – játékokat iszo-nyú idegesítővé tud tenni. A Mes-siah szerzőről azonban bármely fejlesztő példát vehet a jövőben. Ők is a külső szemszögű, jobbra követő kameránézetet használják, amely enyhe késleltetéssel követi hősünk irányváltásait, viszont nyoma sincs a többi játékban szinte már rendszeren feltűnő ide-gesítő bugok-nak és textúra-hibáknak (gon-dolok itt arra, amikor a kamera "belemegy a fal-ba" vagy a já-



ladatok végén lezáródó szakaszok egy-egy részét rendszeresen visz-szalinkelték egy későbbibe; az em-bernek sokkal inkább az jut eszé-be, hogy "de jó, itt már jártam ré-gebben!", mint az, hogy "ezek a dögök csak ennyi helyszínt voltak képesek összehozni".

**ES IRTA AZ ÚR, HOGY EZ JO**  
A Messiah minden apró porcikájá-ban remekeltek a szerzői, még ha különösebben nagy újdonsággal nem is álltak elő. Kezdődik az egész a már eleve teljesen jökölt történettel: megérkezik a városba a talpig pelenkába bugyolált Megváltó, akinek ténykedése több életet követel, mint egy nagyobb atomtá-madás (úgy kell mindenkinek, aki nem hagyja magát megváltani!). A grafikusok is rendesen teljesítettek, kezdve a jobbára zárt (mindámel-lett igen nagy) helyszínek kidolgo-zásától, a fény- és árnyeffektetikig. Ugyanez vonatkozik az animátor-okra: Bob mozgásától az első né-hány percre mutatj hangos röhö-géssel tölteni, de mondjuk az sem piskóta, ahogy a rendőrök boldog mosollyal rugdalják a földön hem-

tekos csodálkozó szemmel keresi, hogy hol is van tulajdonképpen). ITT aztán lehet látni, hogy rendes munkát végeztek a teszterek: a ka-mera mindig a legjobb nézőpontot választja. A kamerakezelésben az egyik legnagyobb húzás, hogy a jobb egérgombbal bármikor átvált-hatunk egy teljes 360 fok mozgá-szabadságú kamerára, amelynek Bob a központja: ez egyrészt segíti a tájékozódást a nagyobb belső térrel rendelkező objektumokban, továbbá kiválóan alkalmas arra, hogy megkukkantsuk, mi vár



ránk, miután a következő sarkon befordulunk. Az egyetlen negati-vum, amit a grafikával kapcsolat-ban el lehet mondani, hogy TNT2-nél túlságosan közeli nézetben Bobról lemarad néhány textúra (ez Voodoo-n nem jelentkezik, és TNT-nél is csak Bobnál – ez ügyben nyilván valami patch várható a közeljövőben.)

Mindenképpen ki kell még emelni a mesterséges intelligenciát, ami szintén nem valami erős oldala a látványorientált akciójátékoknak: rendszerint a két végtelmen találko-zunk, amikor vagy buta zombik várják engedelmesen, hogy szíves-kedjünk halomra löni őket, vagy vidám terminátorokkal játszunk Mission Impossible-t. A Messiah-ban viszont távolról sem sérthet-lenek, viszont tök logikusan cse-lekszenek. Erre jó példa az a hata-lmas ládával teleszórt hombár, ahol először találkozunk chotok

köl, mielőtt meglátja a pelenkánk csücskét. A többiek szétszóródnak és utolsó helyzetünkhöz képest megpróbálnak két oldalról bekeri-teni bennünket. Különösen humo-rossá válik a helyzet, amikor egyet-len láda körül bújócskázunk vala-mellyikkel és kamerát váltva figyel-jük, hogy mit csinál a kolléga. (Azért tegyük hozzá, hogy a mi kis kandi kameránkat bőven ellensú-lyozza, hogy a lösszer szemlátomást csak akkor limitált a fegyverekhez, ha azok a mi kezünkben vannak...)

Egy shownak is száz a vége: köve-hiszem, hogy lenne olyan játékos, akinek ne tetszene a Messiah. Ré-szemről nem vagyok különöseb-ben oda ezért a kategóriáért, de az egész minden részében annyira el-vezetes, hogy én is hosszú órákig nyomtam, és egyszerűen nem bír-tam abbahagyni. A Tomb Raider-ek-ben egy-egy nehezebb feladatnál rendszerint súlyos káromkodások kíséretében jön rá a játékos a meg-oldásra – itt rendszerint szélesen vigyorog (bár a repkedős részeknél azért erő-sen anyáztam). Az Úr tehát elküldte hozzánk dilynőse szolgáját, aki megmérettetett és megfélemlített a találatot.

Mennyei egy ökörség ez-itten, testvéreim a Messiahban.

GoVboy



## KÜLSÍN/ALBECS

BARVANTOSSÁG  
GATSORATISSÁG  
SIKARTOSSÁG  
ZENEBŐN

## SUMMA SUMMARUM

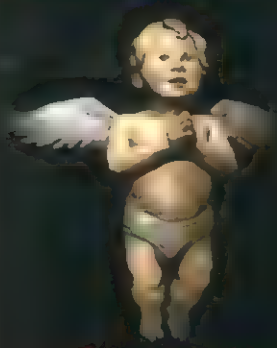
Ilyen Messiás jöhet bármikor!  
Remélhetőleg nem kell ezer  
évet várni a következőre...

## VÉGÍTÉLET

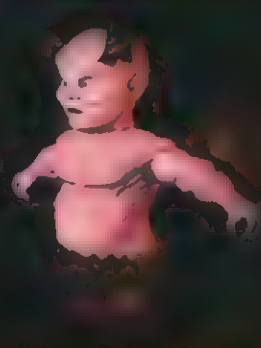
90%



# Bob cseppet sem családias mosolyalbuma



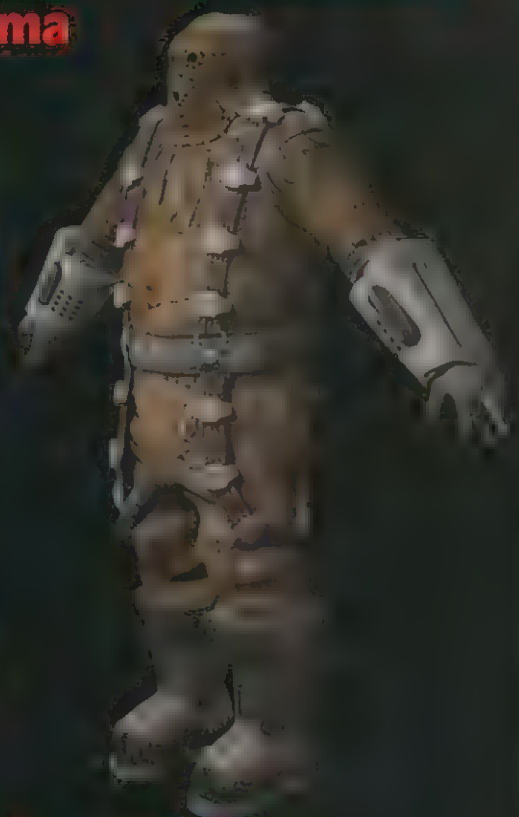
Önarckép



Gonosz Bob



Behemót



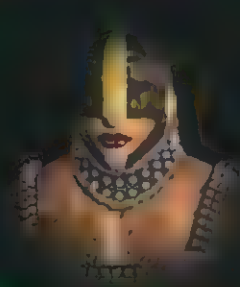
Chot



Éjeli pillangó



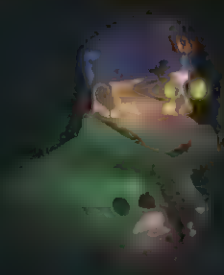
Strici



Óóóó... A Bena!



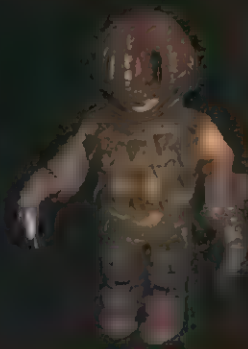
Atomtudós



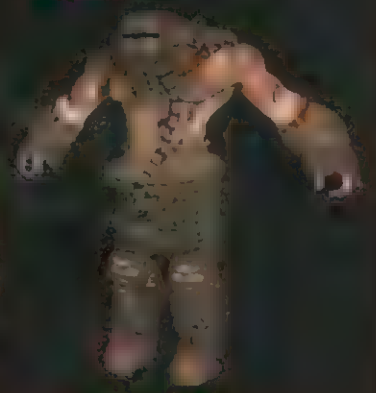
Kutató



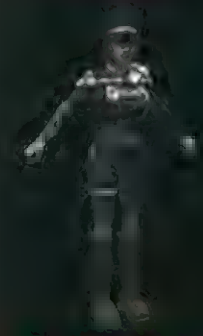
Műszerész



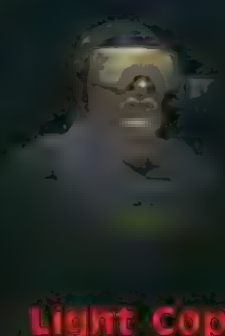
Törpe Chot



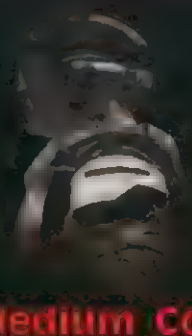
Bestia



Parancsnok



Light Cop



Medium Cop



Heavy Cop



Ütegparancsnok



Bártulaj



Táncosnő



Pincérnő



Helybéli nő



Helybéli férfi



# MAJESTY

★ Tódi vagy a Feneséges Hencge személyesen?

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Cyberlore Studios

Kiadó: Hasbro Interactive

website: [www.majestyquest.com](http://www.majestyquest.com)

Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-233, 32MB RAM

3D gyorsító: –

Multiplayer: LAN, Internet

A real-time stratégiák napról napra terebélyesedő családfáját elnézve nem tudok szabadulni a gondolatától, hogy itt már jó ideje többrendbeli és folytatódó plágium esete forog fenn. Erős a gyanúm, hogy

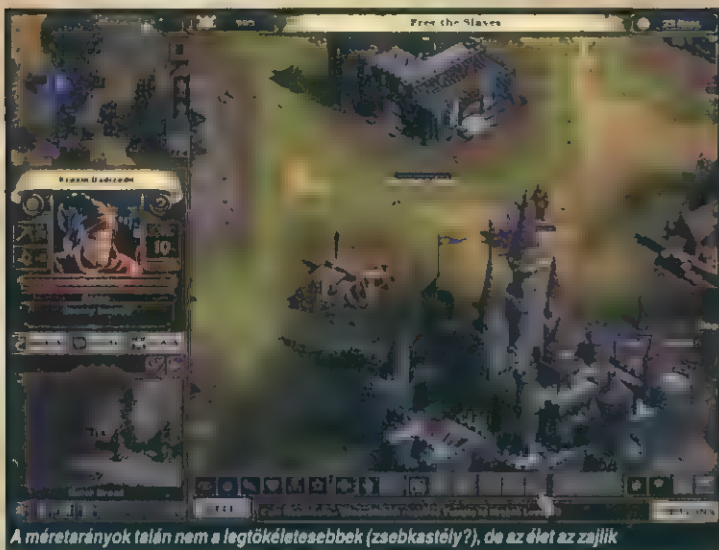
met. Hogy ezt a játékot nemigen lehet egy skatulyába se beilleszteni, abban egészen biztos vagyok. Ha mindentféléképp hasonlítanom kéne valamihez, akkor leginkább a Dungeon Keeper lenne az, márpedig az efféle rokonság már magában sem rossz ajánlólevél. Azt ugyan nem állítanám, hogy a Majesty hosszú távon is állná a versenyt a Bullfrog remekművével, az viszont bizonyos, hogy a programozó urak egy egészen eredeti és szórakoztató játékkal rukkoltak elő.

## Alapozás

Az alapszituáció már a játék címéből

eléggé a Dungeon Keepert idézi a drága. Van egy nagy térképünk, amit kedvünkre scrollozhatunk és szemezgethetünk a reánk váró megmérettetések közül. Akadnak küldetések, melyek más missziók sikeres küldetéséhez vannak kötve – más összefüggés nincs is a játék epizódjai között. A készítő mentésére legyen mondván, hogy a küldetések legalább változatos képet mutatnak. Nemcsak a cél és ahhoz vezető út különbözik,

de a rendelkezésünkre álló épületek és hősök is igen változatosak. Cinikus lelkivilágú egyedek most minden bizonnyal egy "Még szépi!" megjegyzéssel felelnének, s igazuk is lenne. A bajjós előjelek után előítéletektől telve vettem bele magam a királyság hétköznapijaiba. Itt aztán sokszerű élmények egész pergőtüze fogadott. Az első, s egyúttal legmegrázóbb meglepetés az volt, hogy hőseink ügyködését nem igazán befolyásolhatjuk. Élnek a maguk kis kalandozó életét: kincsek vadásznak az erdőben, szörnyeket kergetnek, az összegyűlt pénzt pedig jobb híján a kocsmában vagy a kaszinóban mulatják el. Hatalmas seregekről, véres csatamezőkről kár is álmodozni, teljes katonai erőnk kimerül néhány álmos



A méretarányok talán nem a legtekintélyesebbek (zsebkastély?), de az élet az zajlik

egy szépreményű RTS fejlesztésekor legelőször arról döntenek a tervezők, hogy remekművük a Warcraft vagy a C&C-klónok népes táborát fogja-e gyarapítani. Elismerem, hogy ismétlés a tudás anyja és a hagyományörzés is szép dolog, de azért nem kéne ekkora elánal csúszni az egyedi ötleteket és megoldásokat. Persze akadnak kivételek e zord szabály alól – legutóbb például a Majesty adta vissza az emberi elme kreativitásába vetett hite-

sejthető: adott egy mindenre elszánt uralkodó, aki birodalmát igyekszik megóvni a külső és belső ellenségtől. Sajnálatos módon ezzel ki is merült a Majesty kerettörténete, ami sokakban bizonyára komoly kételyeket ébreszt a tervezők mentális képességeit illetően. Mit tagadjam, ezzel én is így vagyok. A történet és cselekmény hiánya miatt nem is igazán beszélhetünk hagyományos értelemben vett hadjáratokról – de sebj, ebben is



Hát csontnak nincs sok esélye ennyi zöldség ellen

városi  
örben,  
akik idejüket a  
kastély mélyén  
mulatják. Irányít  
tani még őket

sem tudjuk, így a "valóidős stratégia" kifejezés nem is igazán áll a játékra. Talán a "valóidős fantasy szimulátor"? Mindegy, a lényeg az, hogy építkezni legalább tudunk. Ha jobban beleegondolunk, más feladat nem is vár a vérszomjító vöröslő szemű uralkodóra. A cél tehát egy életképes kis kalandozó-kommuna összeszedése lesz, akik mennek a saját fejük (és kasztjuk





szakásai) után a la Settlers. Na jó, némi pénz befektetésével hathatunk hőseink tevékenységére. Pontosabban jutalmat tűzhetünk ki egy szörnyetegre illetve ellenséges épületre, amit a célpont megrendszabályozói szétoszthatnak egymás között. E módon hiénalelkű alakok egész sorát csaloghatjuk a kiszemelt áldozat közelébe – tehát ha valaki/valami nagyon csípi a szemünket, így tehetjük múlt időbe. A vérdíj másik formája, mikor a vadon egy pontjára tűzzük ki azt, ilyenkor az adott helyet először elérő kalandozó bukszája vastagodik. Ez nem rossz módszer a terep ismeretlen pontjainak felderítésére, főleg ha hőseink épp a vendéglátóipari üzemegek mélyén he-

is ezek kombinálásában és elhelyezésében élhetjük ki. A Warcraft-hoz hasonlóan a legtöbb épület továbbfejleszthető némi pénz ellenében. A fejlesztett épületek tovább bírják az ellen rohamait, másrészt pedig különféle jutalmak sorával boldogítják a királyt – érdemes erre aranyat áldozni. A komolyabb épületek felhúzása szigorú követelményekhez kötött, általában a megfelelő szintű kastélyhoz.

Igen fontosak a különféle céhek, ahol egy adott kasztból toborozhatunk hősöket. Nem túl bonyolult rendszer, bár a nem-emberi fajok illetve templomok kissé megkavarják a dolgot. Bizonyos vallások és fajok ugyanis ki nem állhatják egymást, ezek között saj-

na vá-

kány-emberek másznak elő. Az elhalálozott hősök egy ponton túl temetőket generálnak, ahonnan szintén vicces kreatúrák szoktak előkeveredni. A kedvencem az elfek betelepülését kísérő piros lámpás házak és kaszinók elszaporodása, ahol hőseink pallosok és varázstárgyak helyett egészen más jellegű élvezetekre költik a vagyonukat. S még csak nem is adóznak a piszkok, ami vérlázító pimaszság...

## Hősök és egyéb állatfajták

Nagyjából három fő csoportra oszthatjuk a képernyőn tébláboló sprite-



okat: kisegítő személyzet, szörnyek és hősök. Előbbiek legfontosabb példánya az adószedő, az ő áldásos közreműködésével folyik be kincstárunkba az arany. Külön vendőrizet sajna nem jár mellé, halála pedig a begyűjtött javak elvesztésével jár, ami nagyon kínos tud lenni. Működési elve egyszerű: szépen végigjárja virágzó településünk összes épületét, s magához veszi az adót. El-vileg bármelyik épületet kikapcsolhatjuk az adózási láncból, s eztán csakis külön utasításra látogatja meg népszerűtlen barátnak. A kevesebbet adózó helyek ritkább felkeresésével – elvi síkon – felgyorsíthatjuk a pénz beszedését, bár az események sűrűjében uralkodó legyen a talpán, aki ráér ezzel bíbelődni. Fontos szerepet látnak még

nyélnének. Itt jegyezném meg, hogy a játék egyetlen nyersanyagforrást ismer: az aranyat. Favágókkal és kőfejtőkkel nem kell szöszmötölnünk, ami egyszerűen kezelhetővé és átláthatóvá teszi a játékot. Kicsit túlságosan is...

## Épületek

Ezekből aztán nincs hiány. Ez mondjuk érthető is, hisz géniuszunkat csak

lasztanunk kell. Nem toborozhatunk egy küldetésen belül elfeket és törpéket, és nekromantáink sem fognak kéz a kézben andalogni a gyógyítókkal. Az épületek legérdekesebb váltásai az önhatalmúlag és véletlenszerűen felbukkanó "szörnygyárak", melyek hasonlóan üzemelnek a vadonban fellelhető társaikhoz. Bizonyos mennyiségű épületen felül csatományilások bukkanak fel, ahonnan vérszomjas pat-





el a parasztok, ők húzzák fel az új épületeket és javítják ki a megrongáltakat. Elég fanatikus lelkiállaguk lehet, mivel a legvadabb kénztusába is ha-

hőseink igen gyorsan lépegetik a szinteket, minimális kockázat mellett. A szörnyek amúgy csak a legkritikább esetben kísérleteznek összehangolt támadásokkal, stratégiai érzékük pedig egy kenyérpirítóval vetekszik. Egyébként minden teremtménynek megvan a maga gyenge pontja, kinek a fizikai harc, kinek a mágia, kinek pedig a távolsági támadások. Nem mintha bármi beleszólásunk lenne abba, hogy ki kit fog felszecsézni,

lokát saját hősei dúlják fel. Az átlagos hősök élete mentes az efféle devianciáktól: végzik szokásos tevékenységüket, mészárolják a közelükbe tévedő szörnyeket, gyűjtik a vérdíjakat, amit annak rendje-módja szerint el is vernek valamelyik jeles intézményben. És persze folyamatosan fejlődnek, akárcsak egy szerepjátékban. Érdekesség, hogy szintet nemcsak szörnyek legyőzésekor léphetünk, már maga a harc is tapasztalatot jelent. Nem ritkaság, hogy kezdő kalandoraink egy keményebb pofozkodás során két-három szintet lépjenek – bár ehhez nem árt néhány gyógyító ital beszerzése. A hősök száma limitált, egy céh egyidejűleg csak négyet "foglalkoztathat". Természetesen építhetünk egy céhből többet is, de a költségek exponenciálisan nőnek, kettőnél többet csak a legkivételesebb esetben éri meg felhúzni.

### Mágiára fel!

A mágia a Majestyből sem maradhatott ki. Alapvetően két fajtája ismert: egyrészt a hősök által használt bűvigék, másrészt a templomokból súlyos pénzekért megvásárolható komolyabb varázslatok. Mágiát használni csak a varázslók és papok tudnak, természetesen minden osztálynak megvannak a maga trükkjei. Ezek nagy része tapasztalati szinthez kötött, az igazán nagyhatalmú igéknek hatodik-hetedik szint alatt a közelébe sem kerülünk. Tán mondanom se kell, hogy a mágiát teljesen önhatalmulag használják a fiúk, mégpedig nem is

lálmegevető bátorsággal bemasíroznak. Az efféle húzásoknak hála, a körükben különösen nagy a halandóság, bár idővel újratermelődnék. Az épületek kijavítása egyébként teljesen automatikusan történik, még csak pénzbe sem kerül. A kiegészítő személyzet leg-harciasabb példányai a városi örök, ők jókora alabárdokkal felszerelve cirkálnak a városban, s azonnal megtámadják a betévedő szörnyeket. A keményebb pofozkodásokban rendre alulmaradnak, de legalább egy rövid ideig feltartják a garázdálkodókat. A végső szót ugyanis a kocsmából előrajzó hőshadak szokták kimondani... Néha feltűnedezik egy karaván is, ezeket távoli kereskedő-állomásokról szokták útnak indítani. Pénzt bőségesen hoznának, ám pillanatok alatt kivégzik őket a vadonban mászkáló rondaságok. Kísérletet semmilyen fondorlattal nem tudunk melléjük rendelni – első útjuk általában az utolsó is.

Térjünk át a szörnyűséges szörnyekre, ők is a játék kulcsfontosságú szereplői közé tartoznak. E deviáns teremtmények a vadonban megbúvó, változatos méretű és erősségű szörnytanyák mélyén tenyésznek. A "tenyésznek" szó szerint értendő, mivel az elhullott rémek folyamatosan újratermelődnék, végleges megoldást csakis a szörny-óvodák porig rombolása jelent. A magamfajta ocsmány érdemberek a gyengébb kreatúrákat fiatal helyeket a játék legvégéig meghagyják, elvégre a goblinhoz hasonló kis gézengúzok zaklatásával kezdő

ni, sokat ezzel sem lehet kombinálni. A végére hagytam a leglényegesebb figurákat, a hősöket. Ők igen változatos népség, az erdőkben bókászó erdészről egészen a szent lovagokig terjed a választék. A kasztok nemcsak harci statisztikáikban, hanem általános viselkedésükben is különböznek. A már emlegetett erdészek szabaddíjüket a vadon feltérképezésével töltik, a harcosok vadul kutatnak a lemészárolható lények után, míg a tolvajok meglepő módon lopkodnak. Utóbbiak amúgy is ocsmány jószágok: multiplay-játékban például a saját épületeikre kitűzött vérdíjra is ráhajtanak, ha az elég magas. Nincs annál gyönyörűbb látvány, mint amikor az ellen bir-



Az erdészem kellenetien tapasztalatokat szerez a sárkányok étkezési szokásairól

## Épületek

**Kastély.** Birtokunk központja, küldetésenként csakis egyet kapunk belőle, s építeni sem lehet újat. Értelemszerűen szerény személyünk lakhelye is, így aztán lerombolásával a tisztelt uralkodó is jobblétre szenderül. Mi meg nyúlhatunk a Load Game varázslat után, szóval az ilyesmit nem árt elkerülni. Én mondjuk még egyszer sem kerültem emiatt szorult helyzetbe, a szörnyhordák eddigi rekordja a kocsmá, a kovácműhely és a kupi felpredálása volt. Bár ha jobban belegondolok, deli hőseim moráljára ez a támadás bizony igen megrázó hatással lehetett... A kastély leglényegesebb funkciója, hogy itt éldegélnék parasztjaink, városi őreink és adószedőink (nem véletlenül olyan magasak azok a falak!), az efféle elemek pontos száma a kastély szintjétől függ. Épp ezért érdemes a lehető leghamarabb felfejleszteni szerény lakunkat, az adószedők száma ugyanis drámai módon befolyásolja bevételünket.

**Kovácműhely.** Szintén fontos helyszín, mivel vitézeink itt vételezhetnek erősebb vértetek és fegyvereket, ami áldásos hatással lesz túlélési esélyeikre. Természetesen ezeket a tápos felszereléseket külön ki kell fejleszteni, de nem érdemes ezen garaszkodni. A bevételből ugyanis leadózik a kovács, tehát a befektetés hosszú távon bőségesen megtérül.

**Kocsmá.** Kell-e róla külön szólnom...? Értelemszerűen nem a legkialtább hely, embereink itt szokták elverni vértől izmos aranyukat. Már csak elvből is felhúzó néhányat, hadd mulassanak a fiúk! Fejlesztési viszont nem lehet, ami igen súlyos mulasztás a készítők részéről. Pedig szívesen elnézegetnék egy félképernyőnyi, összkomfortos csehót néhány gogo-elffel megspékelve...

**Piac.** Szintén hálás darab, a kerges lelkű kufárok ugyanis nem kevés arannyal gyarapítják kincstárunkat. Külön haszon, hogy a különféle mágikus tárgyak "kifejlesztésével" hőseink is bebetérnek egy kis tápolásra. Ennek köszönhetően lényegesen életképeesebbé



## Épületek

válnak, s még a fáradtsággal megkeresett pénzt is sikeresen kiszedtük a zsebükből... Érdemes a "market day" nevezetű opciót minél sűrűbben használni: ilyenkor egy komolyabb összeg üti markunkat (meghózza azonnal), de egy időre más bevételünk nem származik majd a piacról. Nem baj, így is megéri. Szerény véleményem szerint a piac egyike a legnélküözhetetlenebb és leghamarabb felhúzó épületeknek, a keményebb pályákon 2-3 darabra is szükségünk lehet. Záros határidőn fejlesszük fel maximumra, a befektetés igen hamar megtérül.

**Gyakorlótér.** Igen drága épület, de a küldetések vége felé nélkülözhetetlen. Egyetlen funkciója, hogy hőseink némi készpénz fejében szintet ugorhatnak az itt rendezett tornákon, ami különösen az újonnan toborzott fickók számára jön jól. Elvileg válogathatunk a különféle típusú tornák között, de szerintem a "combo" a legcél-szerűbb választás. Ekkor ugyanis minden kaszt kedve szerint fejlődhet, s nem kell állandóan váltogatnunk az egyes tornatípusok között.

**Tolvajok céhe.** Látszólag nem több, mint bármelyik más céh, ám a látszat ezúttal is csalóka. A tolvajok különleges specialitása, hogy egy külön opcióval kedvükre fosztogathatnak a városban. Hiába, a pénznek nincs szaga... Az így begyűjtött javak nagy része rögtön a kincstárba kerül, ami a játék közepe felé létfontosságú mellékjövédalom lesz. Az efféle fosztogatás eredménye nagyjából függ az irányításunk alatt álló tolvajok számától és birtokunk méretétől – a többi már a céh fejlettségén és a jószerecsén múlik. Negatív hatások illetve módosítók nincsenek, mértékelt használatát tehát erősen javallott.

**Órtorony.** Alapesetben egy plusz városi őrt eredményez, némi fejlesztés után azonban ezen túl még nyílzáporral is kedveskedik az erre tévedő szörnyeknek. További pénzfordítással az őrt harci értéke is javítható, bár tapasztalataim szerint ez már nem igazán éri meg. Pompás akadály és ütésfogó, ezen túl meglehetősen olcsó is. Brutálisabb változata a törpék üzemeltette ballisztatorony és a varázslótorony, ezek már a keményebb ellenfeleknek is komoly fejfájást okozhatnak. Sajnos ehhez mérten az áruk is tekintélyes – csak a legnehezebb pályákon érdemes efféle luxusra költeni.

rossz hatásokkal. Egy magas szintű varázsló már alig látszik ki a támadó- és védőmágiák effekt-tömegei alól. A mágusok egyébként is trükkös jószágok, mivel az ő varázslataikat külön épületben – a könyvtárban – kell kifejleszteni, borsos áron. Nem baj, legálább szép nagyokat sebeznek.

A templomokban megvehető varázslatok teljesen más elven működnek, ezek függetlenek hőseinktől, s kedvünk szerint dobálózhatunk velünk. A probléma ott kezdődik, hogy a használható darabok csak az adott válás templomának fejlesztése után válnak elérhetővé, ami drága mulatság. S ami még nagyobb pofátlanság: még ezután is fizetnünk kell minden egyes varázsigéért a papoknak. Ez igen nagy galádság, hisz eleinte aligha lesz pénzünk efféle hóbortokra, a végjátékban pedig ezek nélkül is könnyedén boldogulunk. Ésszerűbb lett volna, ha mondjuk folyamatosan töltődő manapontokhoz kötik ezeket a varázslatokat, akkor talán használni is érdemes lenne őket. Ez azért egy kicsit túlzás, néhány ige valóban megéri a pénzét. Krypta és Agrela varázslatai például remekül használhatók, a többi pénzpocsékolásnak tűnik.

## Néhány hasznos tanács

Mint tudjuk, a háborúhoz három dolog szükséges: pénz, pénz és pénz. Ez a Majestyben sincs másképp, mindenképp előtte tehát a piacot és a tolvajok céhet építsük fel. Ezeket érdemes rögtön fejleszteni maximumra, ami meg is alapozza jólétünket. A későbbi pályákon kettőt is felhúzhatunk az említett épületekből – csak a biztonság kedvéért. Hősöket csak ezután toborozunk, s a nagy építkezés közepette se feledkezzünk meg a kastély folyamatos fejlesztéséről. Főlösképpen épület nincs: a kereskedelmi állomás és szobrok kivételével mindegyikből érdemes egyet felhúzni, s azt a lehetőségekhez képest fejleszteni. Én a következő sorrend szerint játszom: piac, tolvajok céhe, harcosok céhe, erdészek céhe, kastély fejlesztése, kovácsműhely, kocsmá, varázslók céhe, könyvtár, gyakorlótér, templomok ízlés szerint és a többi. Még nem találkoztam olyan küldetéssel, ahol el kellett volna térnem ezektől a prioritásoktól, tehát a rutin megszerzése után nem sok kihívást tartogat a játék. Az újabb szörnyhordák sem jelentenek túl nagy nehézséget: ha már felépítettük és be is népesítettük a fontosabb céheket, nyert ügyünk van. Akadnak küldetések, ahol a szörnyek nem véletlenszerűen, hanem szabályos hullámokban érkeznek. Ez annyiban módosít a felálláson, hogy birtokunk határait érdemes néhány fejlesztett őrtorony, ballisztatorony és varázstoronnyal bebiztosítani. Ezek szépen lekötik a rohamozókat, amíg mi néhány jól irányított vérdíjjal visszacsalogatjuk hőseinket. A legerősebb szörnyeket termelő romokat/barlangokat mindenesetre érdemes a lehető leghamarabb eltakarítani az útból, mivel némelyik

csúnyaság még a legmagasabb szintű bajnokainkra is veszélyt jelent.

Multiplayer játékban új elem a hőseink lojalitása – bizonyos kasztok jeles (?) képviselői ugyanis (különösen a tolvajok) kellő javadalmazás ellenében akár ellenünk is fordulhatnak. A parkok és szobrok telepítésével növelhetjük tisztelt alattvalóink hűségét,



Tájékozódás után

úgyhogy kellőképpen aljas ellenfelekkel szemben nem árt ezekből is felépíteni néhányat.

## Kellemes, de csak majdnem tökéletes

Ennél találékosabban aligha lehetne jellemezni a Majestyt. Maga az alapkoncept, s néhány ötlet valóban zseniális. A váratlanul felbukkanó káros épületek intézménye például remek ötlet, mint ahogy az egyes hősök viselkedése is a végleletekkel realitás. Ami viszont nagyon zavaró a játékban, az az interaktivitás hiánya. Rendszerben, a régebbi Settlers-epizódokban sem irányíthattuk közvetlenül az embereinket, ám ott a gazdaság összetettsége és a variációs lehetőségek szinte végtelen száma mindenkit bőségesen kárpótol. A Majesty esetében a hangsúly egyértelműen az egyszerűség felé tolódott el – hogy ez jó-e avagy sem, ki ki döntse el maga. Engem játék közben végig az az érzés kísértett, mint ha a Dungeon Keeper kifejezetten ifjonck számára kifejlesztett változata előtt görnyednék. Szórakoztatónak ugyan még így is meglehetősen szórakoztató volt a játék, ám a végjátékban sokszor már a TV felé pislogtam, túl sok meglepetés ugyanis nem történt a monitoron. A Majesty ugyanis elég könnyű, még a legnehezebb küldetés

is kiismerhető egy-két alkalom után, és idővel azért ez kissé gépiessé tűlleszteti a játékot.

A másik dolog, amivel nehezen tudtam megbarátkozni, a grafika volt. Azt

ugyan nem állítanám, hogy a Majesty csúnya lenne, csak épp tisztességes iparosmunka és más semmi. A zene mondjuk egy fokkal korrektebb, de fedhetetlen nyomokat azért ez sem hagy az emberben. Hogy akkor mégis miért játszottam hosszú órákon át a játékkal? Tudja az ördög. (Biztos azért, mert még nem vagy Diablo2-teszter... – CoVboy) Talán, mert a Majesty az előbbi duzzogás ellenére is igen szórakoztató, és ha egyetlen részletben sem alkottak forradalmi újdonságot a szerzői, azért rendesen megdolgoztak a pénzükért.

## Kulcsin/belbecs

LATVANYOSSAG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

## summa summarum

Mat talán klasszikus nem válik belőle, de nagyon jó szórakozás lesz mindenkinek

## végítélet

86%



# THIEF II: THE METAL AGE

★ Egy játék, ahol a főszereplő lop, és nem a fejlesztők

## SZEMELI IRÁZOLVÁNY

Fejlesztő: Looking Glass  
Kiadó: Eidos Interactive  
website: [www.thief2-metalage.com](http://www.thief2-metalage.com)  
Minimum konfiguráció: PII-266, 48MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: PII-400, 64MB RAM  
3D gyorsító\*: D3D  
Multiplayer: -

**B**ármennyire meglepő és mulatságos, teljes mozgásszabadsággal megáldott first person nézetű 3D-s játékok már léteztek: bőven a Quake, a Doom, sőt, a Wolfenstein előtt is. Az első igazán sikeres ilyen jellegű játékokért a C64 fénykoráig kell visszalapoznunk a történelemlétkönyvet, és az Incentive nevű, mára már rég elfeledett fejlesztő/kiadó cég (akkoriban még úgy mondták: szoftverház) háza táján körülnézni egy csöppet. A csapat programjai (Driller, Dark Side, Total Eclipse) az óidők technikai színvonalán már tudták mindazt, amit ma egy first person shootertől elvárunk (igaz, a frame/sec értékek helyett akkor még sec/frame-et számoltattunk, mármint, hogy hány másodperc alatt rajzol ki egy nézeti képet), sőt, tartalmilag néha még túl is szárnyalták a mai menőket, hiszen az akció, mázkálás, felfedezés mellett tiszteletes történettel és fejtörőkkel ellátott kalandjátékok is voltak. A PC elterjedésével hosszú évekig teljesen eltűnt ez a stílus a nagy játékalettáról, de szerencsére azért akad egy csoportnyi bátor fejlesztő, akik újra a 3D-s megvalósítást, és a különböző játékkategóriák keresztezését tűzték a zászlajukra. Ők a Looking Glass, akiknek az áhított célt olyan szinten sikerült elérniük, hogy a Thief



és a System Shock műfaji besorolásán azóta is vitatkoznak a nagyfejűek szerte az Interneten. A derék fejlesztőket ez hál'istennek egy cseppet sem zavarta, és nekiálltak egy-egy folytatás írásának a két azon melegében klasszikussá vált játékhoz. A System Shock 2 számolatlan mennyiségben nyerte a '99-es év legjobb játékának járó kitüntéseket, a Thief 2 pedig... nos, ne szabadjunk a dolgok elébe, hiszen még csak április van (vagy május? Esetleg október? Mennyit is késett a mostani szám?) (Ne viccelődjünk itt kérem, hanem írjuk a cikket! - CoVboy), de annyi biztos, hogy az évvégi szavazásokig jó, ha megjegyezzük a címet!

## Nehéz a tolvaj élete

A játék első ránézésre egy igen gyér fegyver- és ellenfél-választékkal megáldott fantasy Quake-klónnak tűnik, de próbáljunk meg csak a keresztes lovagok által előszeretettel hangoztatott "öld meg mindet, Isten majd kiválogatja az övéit!" mérsékeltén humánus módszerét alkalmazni! Nagyjából két másodperc és három kardvágás alatt távozunk az

elők sorából, és vert hadunk csönthalmai fölött elgondolkodhatunk, vajon miért is Thief a játék címe... Nos, hősünk, Garrett nem egy sztereotípiától begőzölt Rambo-utánzat, az ő ereje sokkal inkább a csendes mozgásban, a sötétben való elrejtőzésben, a halálos pontosságú nyílvesszőkben, és a mérnöki precizitással a gerincoszlop mellé irányított tördőfészekben áll. Minden szerepjátékos (rém)álma ő, az árnyékokkal eggyé váló, hangtalan léptű orgyilkos, aki évés közben lopja el előled a kanalat és a tányért, úgy, hogy észre sem veszed. Nincs számára kinyithatatlan zár, mozdíthatatlan értéktárgy, lehetetlen küldetés és erkölcsi korlát – valljuk be, egy ilyen karakter megformálása nagyobb kihívás, mint egy tűzlabdával dobálózó mágusé, vagy egy hadsereget két elnyomott ásitás között felaprító harcosé.

Az első részben Garrettnek sikerült ugyan megfékeznie a Hammerite nevű démonidézgető szeklát, de elvesztett szeme világát csak félig-meddig szerezte vissza: most egy mechanikus látószerv éktelenkedik jobb szeme helyén. Ez ugyan esztétikai szempontból nem egy fenyőremény, de azért vannak előnyei is. Például emberünk nagyszerűen lát vele a sötétben, és az optika állíthatásával opcionálisan mikroszkópként vagy távcsőként is jó hasz-



nát veszi – azaz tudunk szabad szemmel zoomolni. Hősünket az első rész végén a volt tolvajcéhé-





nek vezetői egy kódos jóslattal, egy bizonyos "Fémkorszak" néven emlegetett sötét kor eljövételével riogatták, ami természetesen be is igazolódott. A kalapácsos szekta helyét átvették a Mechanikusok, akik furmányos, gözzel hajtott szerkezetekkel és robotokkal terrorizálják a népet. A túloldalon a Pagan nevű

kor a "rendőrök" szokatlan aktivitása miatt erőteljesen pang az üzlet Garrett számára, aki akkor még nem sejti, hogy a háttérből az eseményeket irányító hatalmak őt szemelték ki a nemes célra, hogy kiderítse, vajon ki irányítja Truartot, miért, mik a céljai, és különben is, miért nem fekszik az illető már rég valami hü-



brigád áll, akik némi fekete mágia-val fűszerezve szövögetik rettentő intrikáikat. A tolvajcéh mindezen körökön kívül áll, és mindig annak dolgozik, aki éppen több pénzt kínál – esetenként a szabadúszó Garrett is kénytelen-kelletlen újra a szolgálatukba áll egy rövid melő erejéig. Ennek a szép, csendes világképnek a közepébe piszkít bele az egész mókához addig békésen asszisztáló városi őrseg reformja: az új seriff, Truart roppant komolyan veszi magát, és hadat üzen az alvilágnak és a sötét üzelmeket folytató szektáknak. A sztori kezdete-

vős helyen egy diszkrét bokóval a hátában!

### Lopni csunya dolog – de kifizetődő!

Tizenöt küldetésen keresztül játszhatjuk az önkéntes tulajdonjog-áthelyező és biztonságtechnikai szakembert. A pályák méretére és kidolgozottságára, a küldetések ötletességére már az első részben sem lehetett panasz, itt azonban az előd dicsőségét is elhomályosító mestermunkát végeztek a fejlesztők. Először is: a "nagy" szó egy igen gyenge próbálkozás arra, hogy érzékelt-

## Az elkövető ismert

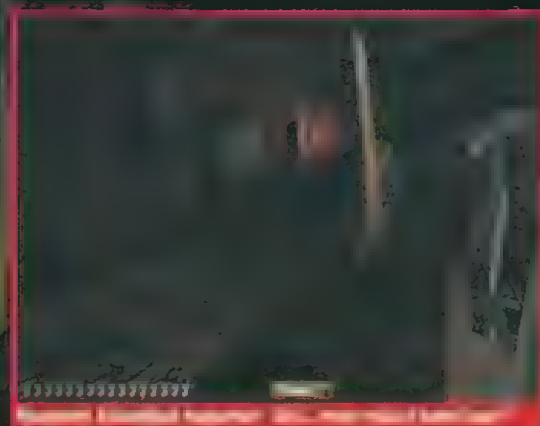
A Looking Glass csapata mindig is a csendes sztárok közé tartozott. Körülöttük nem forr állandóan a levegő, mint Romeroék körül, nem lesi újságírók hada minden lépésüket, mint Carmackékat, nem pózolnak médiasztár-szerepben, mint Dave Perry és a Shiny – csak teszik a dolgukat, és évről évre újabb sikerprogramokkal lepik meg a közönséget. A cé-



get 1983-ban Gryphon Software néven alapította Paul Neurath és Ned Lerner, hogy repülő- és űrszimu-látorokat fejlesszenek. A programjaikat rosszabb esetben saját maguk forgalmazták, jobb estében sikerült eladniuk egy-egy kóbor kiadónak. Egy ilyen "jobb esetnek" köszönhetően akadtak össze Richard Garriotttal és rajta keresztül az Originnel. Innen indul az igazi sikersztori, az Originnel közösen kiadták a Space Rogue-t, ami óriási sikert aratott, majd újabb közös munka, az Ultima Underworld következett. Az UUUW RPG létre olyan megoldásokat használt, amit a first person shooter-ek is csak évek múlva vettek át. A máig a legjobb szerepjátékok között emlegetett két Ultima után a System Shockkal sikerült végleg beírniuk magukat a történelemkönyvekbe, ami szintén messze megelőzte a korát, és az első igazi 3D shooter-kalandjáték volt. Egy kis kalandozás következett a legkülönbébb játékkategóriák területén, repülő-szimulátort, kommandós akciót, sőt meg amerikai foci- és golfprogramot is írtak! Tavaly aztán vegre visszatértek ahhoz, amihez a legjobban értenek: a kaland-RPG játékok first person shooter-ekkel való keresztezéséhez. Ennek az eredménye volt a Thief, és a System Shock 2. A Thief 2 bombasikerének megjósolásához sem kell különösebb látnoki tehetség, és sok jót sejtet az is, hogy a készítőik szerint rengeteg kiaknázatlan ötlet van meg a sebtiben first person sneakernek elnevezett műfajban. Mostanság a csapat Thunder over Europe címen egy második világháborús repülőszimulátort készít, és égre-földre keres multi-player játékok fejlesztésében járatos programozókat és designereket – ez roppant reménykeltő egy multiplayer Thief-kiegészítésre nézve...

se a térképek méretét, maradjunk inkább abban, hogy ha a Fémkorszak ismerték volna a postal irányítószám nagyszerű intézményét, pályánként vagy huszat-harmincat simán szét-szórhattak volna a könnyebb tájékozódás kedvéért. Hosszú órákig bolyonghatunk gigászi épületeket, labirintusokat bebarangolva (a külső helyszínekről nem is beszélve), és ami a legszebb az egészben: tényleg úgy érezzük, hogy ott vagyunk,

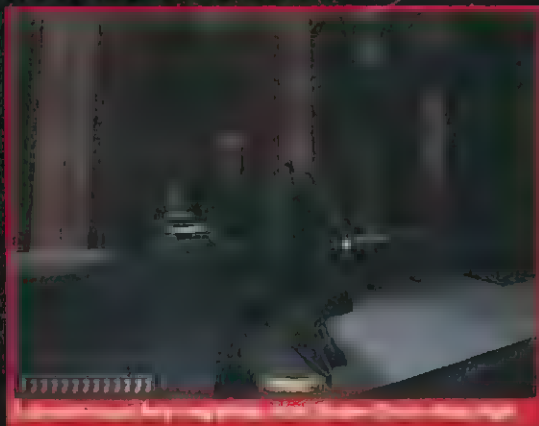
összerezzenünk a zajok hallatán és az árnyékban lapulva a lélegzetünket is visszafojtjuk. Egy pillanatra sincs olyan érzésünk, hogy ezt a várost tulajdonképpen csak azért építették fel, hogy környezetet biztosítson a küldetéseinkhez. Ez a világ él, létezik nélkülünk is (sőt, nélkülünk sokkal jobban érzi magát...), minden szereplőnek megvan a maga dolga, és ez messze nem annyiból áll, hogy megvárja, amíg megérkezünk, majd engedelmesen összecsukszik, ahogy tarkón csapjuk az ölmosbottal. Itt nincs olyan, hogy egy ház-textúrával lezárják a pálya szélét – ha Garrett képes be-



jutni valahova (márpedig kevés helyre nem képes), az meg van tervezve, ki van dolgozva. A szó szoros értelmében bárhová bejuthatunk, bármit elemlhetünk és bárkit kirabolhatunk, a pályatervezők szinte tökéletes munkát végeztek – ez azzal is jár, hogy egy-egy pályára 3-4 óra tiszta játékidőt számítsunk.



és persze rengeteg állás-visszatöltést. Az elvégzendő feladatok igen változatosak, egy szabadúszó tolvaj/orgyilkos teljes tevékenységi körét lefedik. Kalandjaink rutin-megbízásokkal indulnak: segítsünk egy Rómeó és Júlia-klón ifjú párnak megszökni a jól őrzött kastélyból, törjünk be egy raktárba, és vigyünk el mindent, ami csak mozdít



ható... Alighogy bemelegedtünk kicsit, a dolgok kezdenek vérszesen összekuszálódni: a város vezetésének zavaros zsarolási ügyeibe, és sötét szekták intrikáinak a kellős közepébe csöppenünk, ráadásul egy régi megbízónk elárul, és a városi örök kezére ad (legalábbis megpróbálja). Nagyjából a negyedik-ötödik küldetésre már a mindig hideg fejvel gondolkodó, szkeptikus Garrett is eljut addig, hogy a helyzetnek egyetlen előnyös részletét abban lássa, hogy ennél nagyobb bajba már aligha kerülhet. Naná, hogy téved... A történet további alakulását bűn lenne felőlni, mindenesetre az biztos, hogy az egyik legjobb, leghangulatosabb, legizgalmasabb (és még meddig sorolhatnám a

"leg"-eket...) sztori, amit valaha akció/kalandjáték a hátán hordozott.

## Allopatkudo-szimulátor

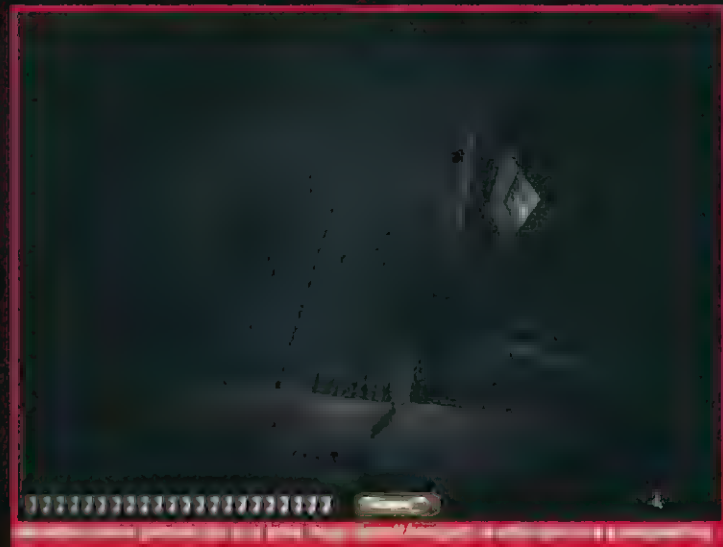
Már a kis Vuknak is a szájába rágta az öreg Karak, hogy a vadász legjobb barátja az éjszaka, és ez esetünkben sincs másként. Garrett erejét az adja, hogy áldozatai csak akkor vesznek észre, amikor már késő

– ezért fél szemmel mindig a legfontosabb műszerünket, a "láthatatlanságométert" figyeljük, ez mutatja, hogy mennyire vagyunk észrevehetetlenek. Árnnyékban, mozdulatlanul, fegyver nélkül teljes biztonságban érezhetjük magunkat, akár egy karnyújtásnyira

elsétálhat előttünk valaki, nem fogja észrevenni a mestertolvajt – csak azt, hogy eltűnt az erszénye... Sokat ront az esélyeinken, ha fegyverrel hadonászunk, vagy ha előzetes ámokfutásunk folytán a fel városi őrök minket keres, esetleg szanaszét hagyunk néhány hullát a környéken, amitől a gyanútlan járőrök idegesen pislognak állandóan a hátuk mögé. Egy szakkepzett orgyilkos természetesen nem vét ilyen hibát, és az ólmosbottal "álomba ringatott", rosszabb esetben kibelezett, vagy néhány nyílvezzővel kidekorált egyedeket elrejt egy félreeső helyen (az ingóságok eltulajdonítása után, természetesen). A hullákon kívül még vagy ezer objektumot tudunk mozgatni, mani-

pulálni velük, vagy egyszerűen zsebre vágni, hogy két pálya között jó pénzért eladjuk. Ez egy picit belesz az addig az egeket súroló realizmusnak: a báméskodó ör jó eséllyel észrevesz, ha kivont karddal a háta mögé osonunk, de ha négy-öt tűzkilós színarany gyertya-

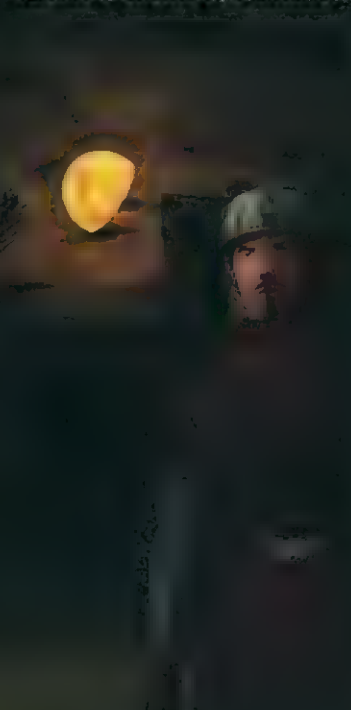
a torkából, csak jön tovább, mint a bulldózer, és fellármázza az egész kerületet. Milyen egyszerű is lenne a dolgunk, ha csak ilyen, aránylag könnyen kezelhető ellenfeleink akadnának! A rutinos Thief-játékosok még emlékezhetnek az első rész hosszú sorokban özönlő zom-



tartó kandikál ki a hátizsákunkból, az egy pillanatra sem akadályoz a mozgásban...

Ha már a realitásnál tartunk, szuper ötlet, hogy a fegyvereink sebése attól függ, mennyire sikerült a támadással meglepnünk az áldozatot. Egy szemtől-szemben kardpárbajban nem sok esélyünk van, mert minket elég kétszer-háromszor megkarcolni, és Garrett máris engedelmesen elfekszik, és még a leggyengébb ellenfélnek is olyan négy-öt vágást kell bevinni. Ellenben meglepetésből szinte mindenkinek elég egy jól irányzott szúrás. A gond az, hogy ugyanez a módszer a távolsági harcra is érvényes, vagyis meglepetésből elég valakit egyszer hátba lötni, és már feldől, de ha lát minket, hiába lóg ki három nyílvezző

bíjalra – na ők szerencsére kimaradtak a folytatásból, viszont vannak helyette sokkal rosszabbak: a Mechanikusok robotjai. Kedves jószágok, nem lehet őket kiütni, és – ha csak nem vagyunk nagyon-nagyon jól elrejtőzve – kíméletlenül kiszúrnak, és riadóztatják a többi mechanikus undormányt. Mindezek tetejébe néhol fél-mechanikus fél-mágikus ipari kamerák pásztázzak a terepet, hogy a boldogságunk teljes legyen. Szerencse, hogy Garrett full extrás tolvajfelszereléssel jár még a mellékhelységre is, így a kamera-problémára is megvan az orvossága a speciálisan kiképzett tűzes nyílvezzők képében. Extra nyílvezzőből akad még jónéhány fajtánk, külön a fáklyák és lámpások eloltására, elterelő zajok keltésére,





kötelek kilövéséhez és egyéb sötét üzelmekhez. Ezeket a holmikat csak az összelopkodott vagyontárgyak árából tudjuk beszerezni, tehát ne tiszteljük a magántulajdont, gátlástalanul lopjuk le mindenkiről még a gatyáját is. További nélkülözhetetlen kellékek az álkulcsok, füstbombák, és a varázslatok, amik időlegesen láthatatlanná, szupergyorsá vagy pehelykönnyűvé tesznek, esetleg begyógyítják a sebeinket. A legérdekesebb tolvajszerszám azonban kétségtelenül a Scouting Orb névre hallgató szerkentyű, ami nem más, mint a mechanikus szemünkkel összeköttetésben álló kis kamera, amivel feltűnés nélkül kémkedhetünk olyan helyeken, ahová életveszélyes lenne bemennünk, esetleg egyszerűen be sem férnénk.

### Néhány baljós és egy csinos linexgarc árny

A program a Thiefből és a System Shock 2-ből ismerős Dark engine-t használja, persze a szokásos, kötelező ráncfelvarráson átesett verziót. A 256 színű első rész után meglehetősen felüdülés a szépen kidolgozott 16 bites színmélységű textúrákat bámulni, akár 1600\*1200-as felbontásban. A Quake 3-hoz és Unreal Tournamenthez szokott szemeknek kissé gyér lehet a látvány, de nem is ezeknek a túlszárnyalása volt a cél. A színorgia elmaradását nemigen kell indokolni, a fényárnyék hatások kiválóak (naná, orre épül az egész játék!), és a pályákon száz, ha nem ezerszámra fellelhető. Interaktív mómorunkban felvehető-lehető-felhasználható-összetörhető tárgyak pedig kárpótolnak a 3D kártyák szűkmarkúan mért effektjeiért. A küldetések közötti mozi-részek – ha nem is érik el a Final Fantasy 8 vagy a Jedi Knight movie-jainak színvonalát – profin megrendezettek, és hangulatosak. A legutóbb a TA: Kingdoms-ban látott

"állóképes movie"-kat is megcsodálhatjuk, először furák lesznek, de jól illeszkednek a sötét, baljós hangulathoz. Az emberek mozgása ugyan néha a paraolimpiai versenyeket juttatja az ember eszébe, de legalább szépen kidolgozottak a figurák, az épületekkel és az egész környezettel egyetemben.

A játék hangja megérnek egy külön misét: mivel folyamatosan az árnyékok közt lapulunk, sokszor előfordul, hogy a nagy feketeséget bámuljuk csak a monitoron, néhol egy elszórt sötétszürke pixellel. Ilyenkor bizony hangok alapján kell tájékozódunk, ami már előre vetíti a 3D hangkártyák fontosságát. Emellett nem árt némi angoltudás sem, hiszen sűrűn kell kihallgatnunk beszélgetéseket, és az így begyűjtött infók alapján továbbhaladni. A Thief 2 audiorendszere jobban kiállta a próbát, mint bármely mosópor a TV-reklámokban: a hanghatások tökéletesen élethűek, és a szinkronizálás is nagyon jók.

Az első részt sokan azért hagyták abba fél óra játék után, mert poka-

tunk negyedóráig lélegzelviesszafojtva, hogy aztán egy szemvillanás alatt surranjunk át két ór között, meg ilyenek. Az eszméletlen jól eltalált atmoszférának köszönhetően valóban úgy érezzük, hogy ott vagyunk az árnyékok mélyén, és előbb-utóbb azon vesszük észre magunkat, hogy a lakásunkban is árnyéktól árnyékig settenkedve közlekedünk, paranoiásan pislogunk szerteszét, és néha önkéntelenül zsebretecszünk egy-két értékesnek tűnő tárgyat, hátha kapunk érte két pálya között egy kupica gyógyítalt.

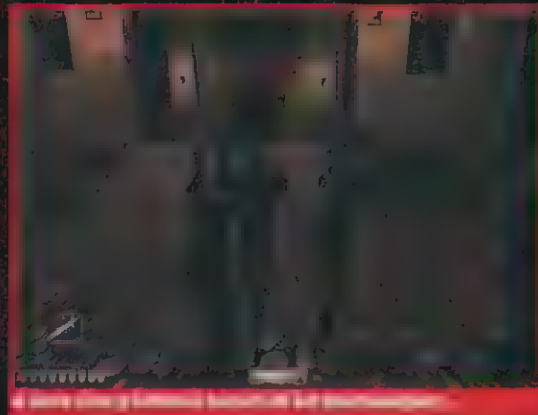
### A Tolvaj újra belopta magát a szívünkbe

Tulajdonképpen eddig csupa pozitívumot mondtam, ha valaki mégis bele akarnék kötni a játékban (és persze bele akarok, mert három napja nem alszom miatta, és ott



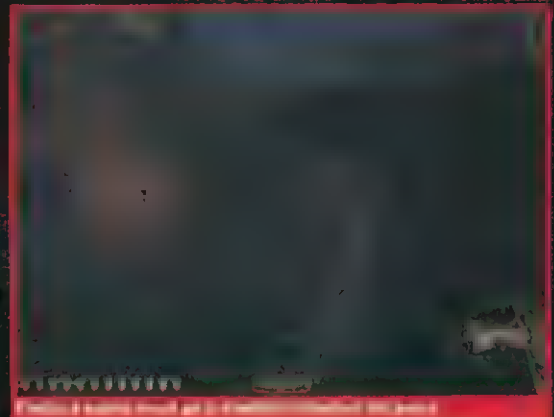
kat tesz ilyenkor). Multiplayer játékmódot ne nagyon keressünk, hiszen ez sokkal inkább kalandjáték, mint akció – bár egy kooperatív mód jól jött volna.

Több kötözködnivalót nem sikerült találnom, akárhogy is kerestem – mert ez a játék valami elképesztően jó! Azt a bizonyos "ott vagyok"-érzést olyan szinten adja meg, amit még nemigen tapasztalhattunk más játéktól. Zseniális a pályatervezés, a történet, a játékmenet (bár az utolsó pálya "menj ide-hozd el-vidd vissza küldetése" némi csalódásra adhatnak okot), ha valaki bezárkózik egy elsötétített szobába a Thief 2-vel, két bazi nagy hangfaliat és egy 3D hangkártyával felszerelt PC-vel, garantáltan ki sem majd akar jönni egy jó darabig. Aki úgy gondolja,



lián nehéz volt. A készítőik ugyan bőszen nyilatkoztak úton-útfélen, hogy ezen változtatnak, de a játék végül mégsem lett sokkal könnyebb. Már alapban sokatmondó, hogy könnyű fokozat nincs a nehézségi szintek között, csak normál, nehéz, és expert, aminek az egészen pontos magyar fordításában olyan vérszesen burjánzó jelzős szerkezetek kapnának helyet, hogy inkább nem is vállalkozom a magyartításra. A dolog ott kezdődik, hogy általában már normál fokozaton sem szabad megölnünk egyetlen ellenfelet sem (!), és az a szerencsétlen Garrett olyan észvesztően reménytelen feladatokat képes elvállalni, amiket Superman is harsány kacaj kíséretében dobna vissza. Teszem azt, lopozunk be a város legfontosabb emberének, a seriffnek a hálószobájába éjszaka, amikor a fél Nemzeti Gárda azt védi (és az még csak egy gyenge bemelegítő feladat volt a hatodik-hetedik pálya környékéről). Szóval lesz bájunk elég, tervezgethetjük az útvonalunkat a térkép felett görnyedve, számolgathatjuk az örök járőrözési útvonalát, kúszhatunk-mászhatunk milliméterenként előre, szobrozha-

szivat, ahol ér), a mesterséges intelligenciát hoznám fel, mert az még egy kicsit messze van a tökéletestől. Az örök ugyan jól reagálnak például egy kinyíló ajtó hangjára, de miután megcsodálták a tágira nyitott ajtót, és egy gyors körbepillantással nem látták meg a közelben lapító hősünket, hamar elveszítik az érdeklődést csekélységünk iránt. Ugyanígy, ha esetleg közútszába keveredünk valakivel, majd elmenekülünk, ő hamar megnyugszik, és egy vállrándítással elintézi az incidenst. Néha még az is előfordul, hogy az ör annyira komolyan veszi a neki kijelölt útvonalát, hogy ránk se bagózik, amikor illendően köszönünk neki, egy elegáns mozdulattal mögé kerülünk, majd jól hőkön nyomjuk az ölmosdort. Ráadásul valami rejtélyes okból kifolyólag, 4-5 óra játék után a program elkezd "felélni" a memóriát, és borzasztóan lelassul (a szokásos Windows-gyógymód állásmentés-restart-visszatöltés szerencsére csodá-



hogy bírja idegekkel, türelemmel, reflexekkel, és van 40-50 szabad órája rá, azaladjon neki – nagy élményben lesz része!

Hancu

### külsin/belbecs

LATVANYOSSAG  
JATSZHATÓSÁG  
SZAVATISSZÁG  
ZENYRON

### summa summarum

A gondolkodó ember  
first person shootere

### végitelet

92%





# Fél évszázad Formában

★ Emlékezés Prost tatára és számos Tanár Urakra

**A** mikor Karl Benz 1886-ban a siki-tófrászt hozta Mannheim lakosai ra saját gyártmányú háromkerekű benzinmotoros járgányával, még nem sejtette, találmánya később mekkora örületet fog rászabadítani a világra a Forma 1, illetve mindenféle autóverseny képében. A történelem első autóversenyét 1894-ben Párizsban rendezték, és a győztes Peugeot (igen, a ma is ismert márka) elképesztő 20km/h átlagsebességet produkálva hagyta maga mögött a mezőnyt, amiben egyébként még a gőzhajtású járgányok is szép számmal szerepeltek. Az első hivatalos Grand Prix-re, azaz a mai Forma 1-es futamok ősré 12 év múlva szintén francia földön, Le Mans környékén került sor, több, mint 1200 km-es távon, itt egy magyar származású versenyző, Szisz Ferenc nyert, aki Renault gépével elsőként lépte át versenyen a 100 km/órás átlagsebesség álomhatárát. A versenyek egyre népszerűbbek és látványosabbak lettek, az autók pedig egyre erősebbek (előfordultak 16-18.000 köbcentis motorral ellátott Godzilla-szerű szörnyek is). Az 1910-es években mutatkoztak be a közönség számára olyan, még legendásnak számító versenypályák, mint az indianapolisi, vagy a monte carloi. A két világháború és a gazdasági válság csúnyán betett a motorizált sportoknak, azonban a technikai fejlődés (első-

sorban a hadilipamak köszönhetően) soha nem látott méreteket öltött. A második világháború után az autóversenyek gyorsan újra divatba jöttek, FIA néven nemzetközi szövetség is alakult, és hamar kiagyalták a mai Forma 1 alapjait: egy több futamból álló, nemzetközi pályákon zajló versenysorozatot, amelyben az idény végén az eredményeket összesítve hirdettek világbajnokot a pilóták és az autók gyártói között.

Az első igazi Forma 1-es futamot az angliai Silverstone pályáján rendezték, és az olasz Giuseppe Farina nyerte egy Alfa Romeo nyergében. Az első F1-idény hét futamból állt, ebből az egyik az azóta már rég külvilágtól indianapolisi 500 mérföldes verseny volt (amire egyébként az európai versenyzők nagy része nem is tudott elutazni). Az első világbajnok Farina lett, majd Alberto Ascari és Juan Manuel Fangio évei következtek. Ez volt a híres szivar alakú autók, és a legendás márkák (Ferrari, Alfa Romeo, Mercedes, Maserati) aranykora. Ascari, miután '52-'53-ban kilenc futamot nyert sorozatban, az első kétszeres világbajnok, majd egy monzai edzésbaleset után a Forma 1 első halottja lett. Az argentin Fangio valamirevaló vetélytárs nélkül maradván így könnyedén nyert még az ötvenes években öt világbajnoki címet – ezt a teljesítményt azóta sem sikerült senkinek megismételni. Ebből a korszakból kiemelkedik még az angol Moss, mint minden idők legpechesebb Forma 1-pilótája, aki '55 és '61 között hat (!) különféle típusú autóval próbálkozott, de négy világbajnoki ezüst- és három bronzérme mellett soha nem tudott bajnok lenni. Időközben egyre több autó-

gyártó cég kezdte úgy érezni, hogy neki is be kell lépni a Forma 1 egyre nagyobb reklámozási jelentőségű világába: színre lépett a Honda, a Porsche és a Ford. Az egyre erősebb motorok mellett az ötvenes évek végén a Mercedes mérnökeinek kutatásai vezettek arra, hogy az autókra hatalmas spoilerok, ("szár-



Jack Brabham angolos életrajza (nemű)küzáló kúrhában



A legendás Fangio motor és sajátos vezetési stílusát



Itt is a Mercedes-Benz NDK-e műanyagban: Jim Clark '67-es Lotusában

nyak") kerültek, amik a leszorító erő jelenségét kihasználva az úthoz szorították a kocsit, rövidítették a féktávokat és emelték a kanyarokban elérhető sebességet. A hatvanas évek Forma 1-e az egyre újabb trükköket kieszelő mérnökök és a FIA a versenyzők és a nézők biztonsága

érdekében hozott korlátozások felállító vezetőinek párbajává vált. A motorok hengerterefogatát 2500, majd 1300 köbcentire mérsékeltek, 450 kg-ban minimalizálták az autók tömegét, a hengerek számát 12-ben maximalizálták, és a felhasználható üzemanyag mennyiségét is meghatározták. Ennek ellenére a kocsik tovább gyorsultak, a hatvanas évek pedig olyan legendás versenyzőket hoztak, mint az ausztrál Jack Brabham (később a nyolcvanas évekig sikeres istállóinak kölcsönözte a nevét), Graham Hill (Damon Hill apja) és egy újabb "hősi halott", Jim Clark. Csupa-csupa legendás idény és verseny: Hill például a '62-ben megszerzett világbajnoki címe után három évig folyamatosan a második volt, majd '68-ban, negyven évesen sikerült neki újra a csúcsra jutni. Clark a Lotus első két világbajnokságát nyerte meg, hogy ezzel a márkát hosszú időre a legjobbak közé emelje, Brabham (az új-zélandi, és szintén autó-



Emerson Fittipaldi helyre lövi versenyén...



...Itt igazságot jól jön a vörös az 1-es McLaren új sötétjénél, bizonyos Kim Prostnak





## Fogadjunk, hogy nem tudtad!

...hogy a Hungaroringet anno nem kifejezetten a Forma 1 miatt építették, hanem a nyári és téli játékokhoz hasonló Technikai Sportok Olimpiáját akarták megrendezni rajta.

...hogy már három női pilóta is megjárta a Forma 1-et (igaz, pontot érő helyezést még nem sikerült a szebbik nemnek elérnie).

...hogy a '66-os Monacoi Nagydíj szedte a legtöbb áldozatot az autók közül: csupán négy versenyző tudta befejezni a versenyt.

...hogy csak '53-tól kötelező a bukósísis használata a versenyzők számára, biztonsági övvel pedig csak '61-től muszáj felszerelni az autót.

...hogy '60-ig a futamon elért leggyorsabb kört is egy ponttal jutalmazták az összetett versenyben.

...hogy a '80-as évekig a trópusi helyszíneken azzal a trükkkel éltek a csapatok, hogy az üzemanyagot –20 fokra hűtötték, így akár 10-15 literrel több fért a benzintartályba. (Az meg megint más kérdés, hogy néha a benzin nagyobb sebességgel tárgult, mint ahogy fogyott, és az autó alkalmasint pirotechnikai látványossággá vált.)

...hogy Hill néven eddig három világbajnoka van a Forma 1-nek (Graham és Damon ugye apja-fia, míg a '61-es bajnok Phil csak névrokon), a Fittipaldi-családból pedig már hárman jutottak el az F1-ig (a kétszeres világbajnok Emerson, valamint az öccse és a fia).

...hogy a '92-es Magyar Nagydíjon a Lotus csapat egyik szponzora a Magyar Hírlap volt: Hakkinen szerelői egy adminisztrációs hiba folytán szállás nélkül maradtak, az újság szerkesztői szereztek nekik szállodai szobát, amiért cserébe az egyik Lotus oldalára felkerült egy Magyar Hírlap-matrica.

névadó McLarennel közösen) pedig az ötödik földrészen alapozta meg a száguldo cirkusz népszerűségét. Szintén ehhez a korszakhoz kapcsolódik az a szomorú tény, hogy '67-től '73-ig nem múlt el olyan év, hogy ne legyen halálos áldozata a versenyeknek.

A hetvenes években elsősorban a Lotus legendás tervezőjének, Colin Chapmannek köszönhetően kialakult az autók mai

évek brazil sztárjainak előfutára még harminc éves sem volt, amikor kétszeres világbajnokként hátat fordított a Forma 1-nek, és a Nascar és Indycar világa felé fordult (hasonló eredményekkel). Mái legendás az osztrák Lauda, akinek a '76-os borzasztó balesete (a Nümburgringen a korlátnak vágódott és kigyulladt a kocsija, és szó szerint a fél feje leégett) után volt lelkiereje visszaülni a Ferrariba, és '77-



Jackie Stewart egy Tyrrell-Fordban, amin semmi sem akadályozta

karosszériája (ő találta ki a máig használatos jellegzetes légterelő szárnyakat), a motorok terén pedig másfél évtizedre a Ford Cosworth vált egyeduralgoddá a csapatok között, ahol időközben új trónkövetelőként megjelent a McLaren, a Tyrrell és a Williams is. A pilóták között Jackie Stewart, Emerson Fittipaldi és Niki Lauda neve fémmelzi ezt a korszakot. Stewart tíz éves pályafutása alatt száz versenyből 27-et megnyert és hatszor állt az év végén az összesített dobogón – visszavonulása után pedig a pályák és a versenyzők biztonságaért küzdők egyik élharcosa lett. Fittipaldi, a nyolcvanas

nault tervezői már az újabb technikai forradalmat készítették elő, amit a turbófeltöltős motorok jelentettek. Az első turbómotor bemutatkozásától ('77-től) számítva két év kellett a technikának, hogy elérje az első futamgyőzelmet; hat ahhoz, hogy az idény összes versenyét megnyerje; hét, hogy minden autóból kisorsítsa a hagyományos nyolchengeres Cosworth-t; és tíz, hogy a motorok teljesítményét minden

korlátozó szabály dacára a duplájára emelje. A nemzetközi szövetség ezt látván fel is adta a harcot, és úgy ahogy van, betiltotta a turbófeltöltőt. Eddigre nagyjából kialakult a mai versenynaptár, a futamok száma (16), és helyszínei is "köbe vésődtek", azóta csak néha mutatkozik be egy-egy új pálya. Ebben az időben Franciaország volt a Forma 1-es világ közepe, a Ligier és Renault autók versenyeztek a dobogós helyekért, és olyan csodák estek meg, mint amikor a '80-as Dél-Afriakai Nagydíjon csupa francia autót vezető francia pilóta állt a dobogón, vagy mint amikor '81-ben Dijonban, Prost hazai pályán egy francia motor hajtotta francia autóban nyert. A mezőny idővel kiegyenlített, '82-ben például a 16 versenyen győzelmei 11 pilóta osztozott, az ex-rallyversenyző svéd Keke Rosberg pedig egyetlen futamgyőzelemmel a zsebében tudott világbajnok lenni. A nyolcvanas évek Forma 1-es világát ezzel együtt is Alain Prost és Nelson Piquet uralta: a francia "törpe" négy, míg a brazil fenegyerek három világbajnoki címet gyűjtött be. (Prost egyébként máig a legtöbb Grand Prix-győzelemmel büszkélkedő pilóta, azóta is az F1 világában mozog, és a Francia Becsületrend mellett a nevét viselő saját versenystálla is van.)

A következő híres dátum 1986 augusztusában jött el: ekkor rendeztek első alkalommal az akkor még álló vastüggöny túloldalán, a Hungaroringen Forma 1-es futamot. Junior korból kinőtt olvasóink még emlékezhetnek rá, 250.000 néző előtt a magyaróródi pályán Piquet sárga-kék Williamse előtt lengették meg elsőnek a kockás zászlót, a második helyre Ayrton Senna jött be a fekete-arany Lotus-ban. A két brazil jó időre ki is bérlette magának a magyar dobogót, és a tragikus baleset áldozatává lett háromszoros világbajnok Senna mindig a kedvenc pályái között emlegette a magyar ringet. A kezdeti



Egy '83-as Tyrrell. A Benetton-grafikusok akkor még látták színeiket

csoda-számba menő esemény után lassan megszokottá vált a Magyar Nagydíj nyár végén – az időponttal is szerencsések voltunk, hiszen az utóbbi másfél évtizedben nem egyszer nálunk dőlt el a bajnoki cím sorsa. Még arra is látszott némi

esély, hogy magyar versenyzőt delegáljunk a Forma 1 világába, azonban a szokásos iskolát (gokart, Forma 3000) szépen teljesítő Kesjár Csaba máig tisztázatlan baleset során életét veszítette.

A nyolcvanas-kilencvenes évek a Williams és a McLaren csapatainak párharcát hozták, ami alól csak a '94-es esztendő volt kivétel, a mai Forma 1 kétségtelesen legnagobb egyéniségének, Michael Schumachernek köszönhetően. Miután a német sztár a konkurenseknél jóval gyengébb Benettonnal két évig alázta a mezőnyt, átnyergelt a régi sikereire egyre halványabban emlékező Ferrari istállójához, a "Forma 1 Fradijához". Népszerű-



A Niki, Nelson Piquet és Brabhamja

sége az egekbe szárnyalt (nálunk maximum a magyarokkal feltűnően szimpatizáló Hakkinen veszi fel vele a versenyt), és még az emlékezetes '97-es jerezi baleset sem tudott ezen jelentősen rontani, amikor emberünk lelökte a pályáról a pontversenyben minimális különbséggel mögötte álló Villeneuve-t, mindketten kiestek – és Schumit hatalmas botrányok közepette kizárták az egész világbajnokságból.

Ezzel el is jutottunk a máig, amikor Schumacher, Hakkinen, Coulthard és a többiek vívják harcukat az első helyért, a konstruktőrök között a szokásos McLaren/Williams-Ferrari versengés zajlik, a száz éve 10.000 frankos földijal elindult cirkuszról pedig milliárd dolláros üzlet lett, amit kéthetente százmilliók néznek a világ minden táján. A F1-es autók a világ legértékesebb reklámfelületeivé váltak, és Bernie Ecclestone "hatalomra jutása" óta a dolog inkább egy elképesztően jól menedzselte cirkuszra hasonlít, mintsem sportra. Ha azonban a sokmillió díszletek mögé nézünk, a boxutcába, a teszt-pályára, vagy a versenyek izgalmasabb pillanataira, rájöhettünk, hogy a Forma 1 alapjaiban még mindig ugyanaz, mint a kezdetekben, Fangio és Ascari idején volt: a technikai sportok királya, ahol a gép és az ember legtökéletesebb harmóniájának elérése az igazi cél.



# Formula One volt és lesz!

## ★ A visszapillantó tükörben a Forma 1 játékok élmezőnye

**A** Forma 1-játékok első képviselőit – mint szinte minden játékkategória őseit – a 8 bites gépek fénykorában, a C64 és a Spectrum idejében kell keresnünk. (Ez így nem igaz: én láttam "Forma 1-et" ZX-81-en is, nagyon komoly 16K-s memóriabővítővel. Kicsit ugyan egyszínű volt, de egyébként full 2D... – CoVboy) Az akkori gépek teljesítményét mai szemmel elnézve új dimenziók nyílnak a "kevés" szó értelmezési tartományában, így nem kell csodálkoznunk azon a módszeren sem, ahogyan akkoriban a Forma 1-es játékok (inkább nem kísértem az eget a szimulátor kifejezés emlegetésével) születtek: egyszerűen ráfogták egy autóverseny játékra, hogy márpedig az Forma 1 és pontunk. Mivel a játékok kívülnézetiek voltak, bőven elég volt nagyjából F1-stílusúra rajzolni az autókat, és a pályárdi mellőzni a többi nagyszerű autós örületből megszokott akadályokat (olajfolt, fekete macska, járókereset öreg néni).

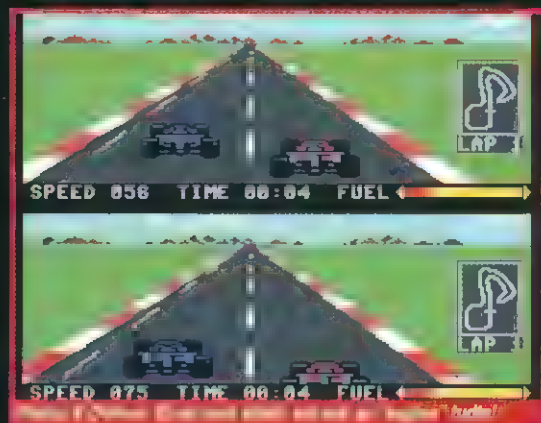
– igaz, akkoriban senkinek nem voltak olyan extra igényei, mint például az eredeti pályák pontos másain versenyezni, esetleg egymástól nem csak a színeiben, de a tulajdonságaiban is eltérő járgányokkal. Talán a leghíresebb darab ebből az időből a Pit Stop 2, úgy '85. tájákról. A

készítők (nevüket ma már sűrű homály fedi) a Forma 1-hangulat megteremtése érdekében olyan dolgokra is figyeltek, mint a gumik fokozatos elhasználódása és cseréje vagy a tankolás. Teljességgel elképesztő módon még multiplayer is volt, osztott képernyőn két joystickkal. A teljes beéledés kedvéért még a versenyzők nevei is emlékeztettek a valódi F1-es pilótákra. (Hogy miért nem az eredetiek szerepeltek, az rejtély, akkoriban még nem vették olyan komolyan a licenc-jogokat, hogy egy ilyenért kerékbe törték volna a teljes készítőgárdát...) 64-en és Spectrumon egyébként igen népes táborra volt a Forma 1 managerjátékoknak is, lévén a BASIC nyelv és a hatalmas memóriakapacitás oly tág lehetőségeket nyújtott mindenkinek, aki az esős délutánjait azzal kívánta eltölteni, hogy ír egyet.

A Commodore gépek kihalásával és a PC eljövételével lassan valóban szimulátor lett az F1-es autóverseny-progra-

mokból, és a kivitelezés is megváltozott, a felül- illetve hátulnézet megmaradt az arcade-jellegű komolytalan száguldozós játékoknak, míg az igazi szimulációkban a pilóta szemszögéből, a volán mögül bámulhattuk az aszfaltot. Ezzel párhuzamosan egyre nagyobb üzlet lett a Forma-1-es játékok kiadása, így

a kiadók egymással versengve próbáltak egyre több extrát belecsúfolni a programjaikba. Hamarosan a menőbb versenyzőknek a nevükkel fémjelzett saját játékaik születtek (Nigel Mansell, Alain Prost, de még az egy szem világbajnoki címmel sem büszkélkedő Johnny Herbert is részesült ilyen megtiszteltetésben), a nemzetközi szövetség, a FIA áldásával-pecsétjével-ajánlásával ellátott hivatalos szimulátor jogai pedig sűrűbben cserélték a tulajdonosukat, mint CoVboy a zokniját



(ez persze lapzártá körüli időpontokban nem is olyan nagy teljesítmény). (Akkor freeware lett a Forma 1 is, én ugyanis bizonyos okokból már hetek óta nem hordok zoknit – CoVboy)

Az első igazán említésre méltó PC-s Forma 1-játék a Grand Prix Circuit volt (kis hazánkban – mivel eredeti példány valószínűleg soha nem közelítette meg 100 km-nél jobban a Kárpát-medencét – Test Drive 3 néven lett közismert). A játékban rettenetes EGA grafikával kelt

életre a száguldozó cirkusz, viszont eredeti pályákon rohadtak a köröket. A három választható autó (Ferrari, McLaren, Williams) egyikében – amik ráadásul érezhetően különböztek egymástól végsőbesség és gyorsulás tekintetében. A Grand Prix Circuit és folytatása a Grand Prix Unlimited egészen a ki-



lencvenes évek közepéig uralka a terepet, uralkodásuknak az akkoriban még Sid Meier nevével fémjelzett MicroProse, és az F1 Grand Prix vetett véget. A program még Amigán indult világhódító útjára, de igazi legendává csak a '96-ban, már PC-re megjelenő folytatás, az GP2 avat. A programot szinte teljes egészében egy száll ember, Geoff Crammond alkotta, ehhez képest még meglehetősen, hogy a mai napig párját ritkító, szinte tökéletes szimuláció mellett a 3D gyorsítók előtti korszak talán legszebben kidolgozott grafikájú játéka is volt. A 256 színben pompázó 320\*200-as grafika megjelenítéséhez nem kellett erőmű (egy közepes is 486-on szépen szaladt a program), mindezek tetejébe olyan sebesség-





érzetet adott a játékosnak, amit egészen a Need for Speed-sorozatig senkinek nem sikerült megközelítenie. A hangok digitalizáltak voltak és szintén nagyon jók, de – mivel csak a saját motorunk hangját hallhattuk, a többi autót nem inkább csak hangulati elemként funkcionáltak, gyakorlati hasznuk nem volt. Az autó viselkedése roppant realisztikus volt, az autó a legapróbb mozdulatunkra is élethűen reagált, így a játék egy az egyben megadta azt az élményt, mintha valóban egy 800 lóerős szörnyet irányítanánk. Ingyencsek számára a motor bűtykölése és az autó paramétereinek állítása (aminek az eredménye természetesen megérződött a produkciókon is) tettele fel a koronát a műre. Egy kicsit rontott az összhatáson, hogy a program által irányított gépek néha felmentést kaptak a fizika törvényei alól, hogy kizárólag verőfényes, szélcsendes napokon versenyezhetünk, és hogy a hálózatos játék sem örvendett túl nagy támogatottságnak (max. két gépet lehetett összekötni). A játék pokolian nehéz volt, és egyben roppant élvezetes, és mivel igen széles skálán lehetett szabályozni az életszerűséget, a "hardcore" szimulátorrajongóktól a száguldas élményére vágyó mazsolákig mindenki megtalálta benne a kihívást (utóbbiaknak külön öröm lehetett a karambolok látványos megvalósítása). Az élethűséghez, és a pályák modellezésének tökéletességéhez elég is annyi, hogy Jacques Villeneuve újonc pilóta korában

modellezése az egyetlen, ahol nem sikerült lekörözni a GP2-t. '98 végén jött ki a program folytatásaként beharangozott Monaco Grand Prix, ami egy grafikai igen kipofozott, a második generációs gyorsítók képességeihez igazított klón volt, egyetlen igazi újtással, a karrier móddal, ahol egy, a F1-be frissen bekerült pilóta szerepében kellett szóp

a GP2-vel tanulni meg a pályák vezetését, hogy aztán ezzel a tudással (is) felvértezve két időnyel késsőbb világbajnok legyen. (A népszerűséget alátámasztandó: a programnak az 576 Kbyte volt a magyar disztribútora, és semelőtte, sem utána nem adtak el az 576 Shopok ilyen elképesztő meny-

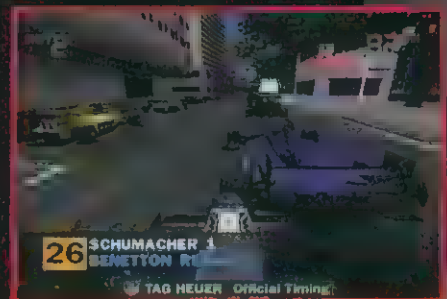


lassan eljutniuk a legmenőbb istállóig, hogy egy csúcskategóriás gépben ülvé már esélyesként vegyük fel a harcot a világbajnoki címért.

A PC-s Forma-1 szimulátorok talán legérdekesebb darabja a mai csodagépek helyett a hatvanas évek jellegzetes szivar alakú autót, és a mára legendává nemesült Jim Clarkot, Graham Hillt és a többi régi nagy nevet a középpontba helyező Grand Prix Legends. Grafikaiag ugyan nem vette fel a versenyt a konkurenciával, de az eredeti témaválasztás, és az élethű (azaz: iszonyúan nehéz) irányítás mindenért kárpótolt. Aki vette a fáradságot, hogy megtanulja vezetni a kipörgés- és blokkolásgátlót, félautomata váltót, fedélzeti számítógépet és egyéb kutyákat teljes mértékben nélkülöző, szó szerint hajmeresztő "biztonsággal" és "úttartással" (akkoriban még nem voltak divatban a léglereklő szárnyak, amik a mai gépeket az aszfalhoz ragasztják) megáldott gépeket, azok minden egyes sikeresen teljesített körrel addig soha nem tapasztalt sikerélmény részesei

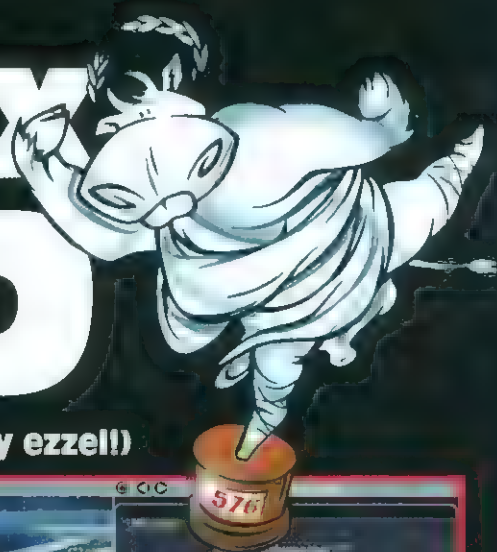
lehettek az egészen egyedülálló hangulatú játékokban. A szörnyből még a Psychosis Formula 1-sorozat is emelkedik ki valamennyire, de inkább egyszerű kezelésével és a könnyű játszhatósággal, mintsem a szimuláció realitásával vagy a kivételesen nyújtotta audiovizuális gyönyörökkel – a kiadó ezt látva egyre inkább át is viszi a szériát Playstationre, illetve az ott divó arcade száguldozós stílusba. Hasonlóan gyengécske volt az egyébként egyéb játéktárakon néha minőségi szabványnak számító Eidos "tökhivatalos" feldolgozása (illetve nem a gyengécske a megfelelő szó, de diplomáciai okokból maradtunk inkább ennél, és ne nevezzük kerek perec sz@mak...)

Nagyjából itt tart tehát most a Forma-1 szimulációk PC-s fejlődése. A 2000-es idény hosszú idő után újra pezsgést hoz a stílus – más műfajokhoz képest feltűnően nyugodt – állóvízbe. A nagy kérdés az, hogy kinek a fejére kerül a korona, a régi klasszikus folytatása, az immár több mint három éve készülő Grand Prix 3 lezár az új malakodó, vagy az Electronic Arts-féle F1 2000 foglalja el a trónt. Utóbbi mindjárt megmutatta, hogy mit tud (lassan tehát is lapozni, hogy kiderüljön), előbbire még várni kell egy kicsit. Az elvárások persze igen magasak, de a GP-ben és Geoff Brammondan még nem lehet csalódnia a rajongóknak. Egy azonban biztos: mióta ekkora üzletággá nőtte ki magát a szimulációs szórakoztatás, az Ecclestone & Co. súlyos milliókat kár a legapróbb Forma 1-cuccért is. Ezt csak a nagyok tudják a jövőben megfizetni, tehát sohasem térnek vissza hozzánk a 64-es vig napok.





# GRAND PRIX WORLD



★ Ron Dennis is elkezdte valahogy. (Még az is lehet, hogy ezzel!)

## ISZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Microprose  
Kiadó: Hasbro Interactive  
website: www.microprose.com  
Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: —

Randa dolog ez a természetes kiválasztódás, nem kimél senkit és semmit. Különösen igaz ez a számítógépes játékok felpörgetett tempójú evolúciójára, ahol aztán ezerszeresen érvényes az erősebb kutya dominanciájának elve. A kevésbé sikeres, eladható vagy egyszerűen csak túl nagy idő- és energia-befektetést igénylő játékműveket könnyű szívvel hanyagolják vagy felejtik el nagy ívben a bankszámlájuk egyenlegének alakulására igen háklis kiadók, hogy beálljanak az éppen menő stílus klónozási versenyébe. Ennek a csúnya vadkapitalizmusnak vált az áldozatává a kalandjátékok műfaja, és az utóbbi egy-két év tapasztalatai alapján úgy néz ki, jó eséllyel a menedzser-játékok is erre a sorsra jutnak. Az egykor virágzó játékkategória a '98-as foci VB által inspirált nagy kalapnyi focimenedzser óta csak vegetál (a Championship Manager-sorozatot leszámítva persze, aminek Angliában elképesztő kukusza van, a szigetszágon kívül viszont ugyanúgy a "szent örültek" játéknak tekintik a népet, mint hasonszörű társait), csak hébe-hóba jelenik meg egy jó kis sportmenedzser-játék. A Hasbro/MicroProse páros azonban az előbbi fejtegetésre fitymet hányva, a nagy várakozással övezett Grand Prix 3 kvázi előfutáraként egy kellemes kis F1 menedzserrel lepte meg a letargia mo-

csarában szép lassan süllyedő rajongókat – lássuk csak, mit tud a FIA által a Formula 1 egyetlen "hivatalos" menedzserjátékként (ere-deti csapatok, autók, pályák, versenyzők – valami sötét konspiráció okán Villeneuve hiányzik, de egy patch ez is megoldja) emlegetett program!

## Az első benyomások

A Grand Prix World már akkor szolgai meglepetésekkel, amikor tulajdonképpen még el sem indult. Az első ezek közül az, amikor tiszteletlenül megkér: ugyan bütyksük már le a Windows színmélységét 16 bitesre, mert afelett ő nem hajlandó



futni. Ez alapján véve még nem gond (hiszen egy menedzser-programtól nem is vár az ember különösebb grafikai parádét), viszont nem hiszem, hogy akkora varázslat lett volna megoldani, hogy nagyobb színmélységben is menjen a játék maximum ne használja azt ki. A kutya nem vette volna észre, hogy nem egészen true color a látvány, így viszont szépen fel van adva a labda az örök elégedetlenkedőknek, arról nem is beszélve,



hogy állandóan állíthatjuk ide-oda a színmélységet – ha csak nem kizárólag a Grand Prix World kedvéért tartjuk a PC-t. Ehhez képest több mint furcsa, hogy a játék 3D gyorsító nélkül nem akar

menni (persze némi buherálás árán el lehet indítani, bár ezt a kézikönyv nem nagyon említi), ami megint a vészes programozói lustaság ordító jele. A játék egyetlen 3D-s grafikát felvonultató részében csupán negyed képernyőnyi állóképeken kell mozgatni a poligon-autókat, minden különösebb effekt és extra mutatvány nélkül, amivel azért csak-csak meg tudna birkózni az a szegény, agyondolgoztatott processzor a grafikus gyorsító segítségével.

nélkül is. A harmadik meglepi akkor jön, ha már sikerült életet lehelni a programba: egy egészen korrekt kis enciklopédia keretein belül magyarázza el a játék a kezdőknek a Formula 1 minden apró csínját-bínját, már-már Dávid Sándort idéző türelemmel és precizitással. Ha ezen felbuzdulva a leörök közé csapunk, és belevágunk egy új játékba, jön az igazi megrázkódítás. A kezelőfelület valami olyan elképesztő mennyiségben árasztja magából a különféle ikonokat, nyomkodható és állítható gombokat, tekerentyűket és csúszkákat, aminek a pontos kifejezéséhez a lízes számrendszer már alapvetően túl szűk kereteket biztosít. Komolyan mondom, a Final Fantasy 8 menürengelése ehhez képest egy félkomfortos kétállású villanykapcsolónak tűnik. Erősen javallott tehát itt egy kis szünetet tartani, és a kézikönyv hosszas tanulmányozása után folytatni a karrierünket. (Az, hogy röpké száz oldalban sikerült összefoglalniuk a kezelés titkait, csak megerősíti a gyanúmat, miszerint nem karakterre fizették az alkotókat...)

## Sztárok és sztárke eminenciások

Mindenek előtt csapatot kell választani magunknak – ahá ebben egyúttal a nehézségi fok kiválasztását is sejtí, ezúttal rosszon nyomom jár. Ugyan jóval kényelmesebb az évi százmilliós költségvetésű, a Schumacher-Irvine pilóta-párost és egy nagyszerűen megtervezett autót felvonultató Ferrarist állítot igazgatni, mint mondjuk a Trabant helyi reinkarnációjának számító Tyrrell vagy Minardi csapat élén tetszelegni, de az elvárások is ehhez mérték. Az olasz sztár csapatnál már akkor a fe-





jünket követeli a nép, ha a konstruktőrök versenyében csak a dobogó harmadik fokán állodgálunk, míg a sereghajtóknál a követelmények az utolsó hely elkerülésében illetve a legalább egy pont elérésében merülnek ki. Ebből adódik, hogy az eltérő fajsúlyú csapatok más-más játéksíkján indulnak, és hogy érdemes valamelyik erős középcsapatot (Jordan, Prost, esetleg Benetton) választanunk, ahol az elvárások sem olyan magasak, és a legjobbakhoz való felzárkózás sem tűnik annyira lehetetlennek.

Ha megvan a csapat, nézzünk alaposan körül az istálló tájékán, azaz vegyük számba, kikkel is fogunk dolgozni. A legfontosabb természetesen a két versenyző (plusz a gazdagabb csapatoknál egy tesztpilóta), akiknek a helyére akár rögtön igazolhatunk jobbkat is, ha nem tetszik az arcberendezésük. Az adásvételnél ugyan ott ülünk a nagyménő, de a program (általában) a józan ész keretein belül tart: amikor például megpróbáltam Schumachert tesztpilótának beszervezni a Jordanhoz, hiába ígértem neki évi kétszáz milliót, plusz futamgyőzelemként további tízet és világbajnoki prémiumnak újabb százat (na nem mintha az annak akár a töredékével is rendelkeztem volna), ő nem volt hajlandó otthagyni a Ferrarit. Pedig az öccse lehetett volna a csapattárs... Amíg ezzel foglalkoztam, az első számú emberemet, Hillt egy nyí lapos módon leigazolt valami harmadosztályú amatőr brigád. A hamar klasszikussá vált Palik Laci-féle csatakiáltás ("Hová tűnt Damon Hill?") mindjárt új értelmet nyert... A tanulság, hogy próbáljunk a kategóriánknak megfelelő kvalitású pilótákat megkönyékezní, azokat pedig, akik hajlandók voltak leszerződni hozzánk, fizessük meg rendesen, nehogy véletlenül elcsúfoljanak egy feltűnően

marjünk bele nagyon mélyen, mert egy vasunk sem fog maradni a továbbiakra. Hogy ezen az áldatlan állapoton változtassunk, több lehetőségünk is nyílik. Először is kereshetünk szponzorokat. A legtöbb pénzt akkor söpörhetjük be, ha a csapatunk nevébe is bele vesszük nagylelkű mecénásunkat – ennek a ragyogó lehetőségnek persze logikus határt szab az, hogy nem lehet a nevünket a végtelenségig nyújtani (bár nekem mondjuk semmi kifogásom például a remekül hangzó McLaren Marlboro Honda Shell Petronas MCI Microsoft Stadler név ellen, talán még a mi drága Crazy Jenőnknek is beletörne a nyelve, ami a rengeteg szponzori pénz mellett egy külön örömteli esemény lenne). További nagyszerű lehetőségeket kínál, ha olyan cégeket nyerünk meg magunknak, amelyek motorok, üzemanyag, vagy gumi (na nem a Durex, inkább a Bridgestone vagy a Goodyear) gyártásával foglalkozik. Ilyenkor jó eséllyel bedumálhatjuk nekik, hogy tulajdonképpen mindenki úgy jár a legjobban, ha ingyen adják nekünk az alkatrészeket, pusztán felebaráti alapon segítenek a kutatás/fejlesztés területén, és ráadásul mindezeket a lehetőséget egy nagyobb összeggel köszönjük meg nekünk. Ha minden igyekezetünk ellenére sem akar túlcserélni a bankszámlánk a rengeteg létől, kínosabb pénzszerzési módszerek felé is nézhetünk (a marketingesek napi többszöri rendszeres korbácsolása mellett természetesen), azaz elmehetünk egy bankhoz kölcsönt kérni, kuncsorogni, vagy a tőzsdére vihetjük a céget, hogy a részvények eladásából származó pénzzel foltozgassuk a költségvetés lyukait. Ha aránylag gyorsan becsúsz az ablakon néhány milliócska, még ne bízzuk el magunkat, mivel – amint azt mindjárt látni fogjuk – egy F1-es istálló futtatása jóval költségesebb dolog, mint



sok számjegyet tartalmazó összeg láttán. A kiegészítő emberek legalább ilyen fontosak, válogassuk meg őket is szigorúan. A háttércsapat marketingesekből, tervezőkből, mérnökökből és mechanikusokból áll, mind a négy szakma élén egy-egy vezetővel, akik szintén kulcsfontosságúak a siker szempontjából. A konkrét kétféle melót végző figurák maradtak a végére, akikből szintén nem árt, ha az Excellent és Very Good besorolásúakra vadászunk, de kezdetben ebbe inkább ne

mondjuk előlészalaj az 576-ra. Ha már itt tartunk, el is lehet ugrani a per pillanat előttem ismeretlen sorszámu oldalon megbúvó 75. oldalunkra a részletekért – nem kell sietni, megvárunk!

### Mire is megy el az a rengeteg pénz?

Összegyűjtöttük hát a kellő mennyiségű anyagi és humán erőforrást, itt az ideje, hogy nekiálljunk a munka érdemi részének. Alapban van ugye a két pilótánknak





egy-egy versenyautója, plusz egy tesztforgató. Na, ez mindenképpen kevés lesz (elég egy komolyabb baleset és máris meg vagyunk löve, ráadásul az egyik emberünknek muszáj a versenygépet nyújtani a teszt pályán is), építsünk tehát egy negyediket (ennél többet egyébként nem is enged a játék), és egyúttal álljunk neki a jövő évi modellünk fejlesztésének. Tervezőinket az autó hét különféle rendszerének (elektronika, motor, fékek stb.) feltüprozására állíthatjuk rá, az eredményeket pedig egy ötfokozatú skálán követhetjük nyomon (külön a teljesítmény és a megbízhatóság szempontjából). A FIA által mindig is igen kaotikusan kezelt vezetői segédletek fejlesztésébe is belemászatunk, de vigyázzunk: simán előfordulhat, hogy egy rakás pénz, energiát és időt ölünk egy új típusú aktív kerékelfüggesztés, automata váltó, vagy fedélzeti számítógép kifejlesztésébe, a szövetség pedig egyszerűen nem engedélyezi a használatát. Hasznos lehet, ha a terve-

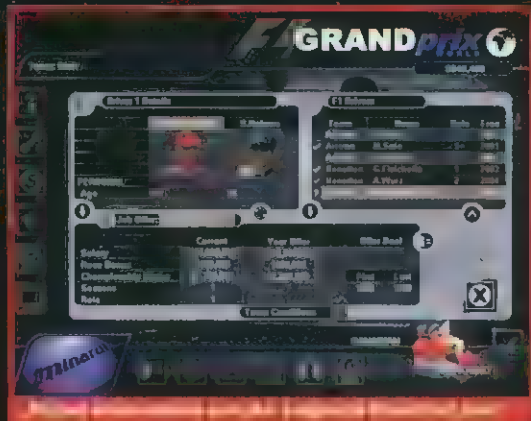
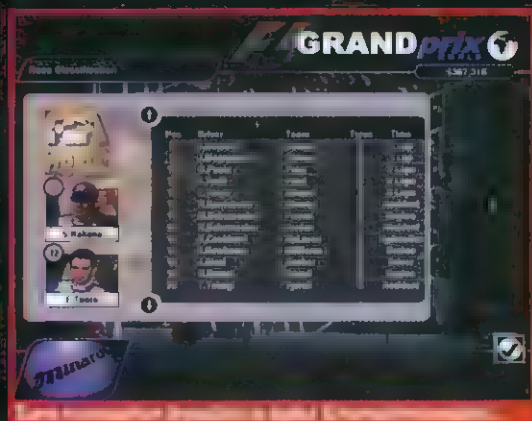
vezetés és még vagy egy tucatnyi ilyen). Most már szinte minden előkészületet megtettünk, amit a futam hétvégéje előtt illik elvégezni, koncentrálnunk hát a versenyre. Részletesen beállíthatjuk, hogy milyen stílusban vezessenek a pilóták, mennyire kockáztassanak az féktávkoknál, mennyire legyenek agresszívek előzésnél, mennyire ragaszkodjanak az ideális ívhöz stb. A további torzalkodások elkerülése végett a pilótáink közti hierarchiát is érdemes meghatározni, nehogy úgy járjunk, mint a nyolcvanas évek elején a McLaren (majd az évtized közepén a Williams), amikor az egymással versengő csapattársak (előbbről Prost és Lauda, utóbbinál Mansell és Piquet) párbaja néhaminkettőlük kiesésével végződött. Készen is vagyunk a versenyre!

nálándó gumikat, az üzemanyag mennyiségét, illetve a kerékcserék és tankolások idejét. Most már csak az van hátra, hogy az a néhány tízmillió TV-néző legyen az alfélét a készülék elé, Jenő azon nyomban bemonlja a szokásos "jó napot, jó szurkolást", a szerelők és a felvezető autó eltűnik a pályáról, a lámpa pirosra vált, a motorok hangja az addigi fűlsükétől dobhártyaszaggatóba, majd egészen elviselhetetlenbe vált, és...

A verseny alatt a képernyőnk négy különálló kis monitorra változik, amin megkísérhetjük követni a futamot. Aki úgy érzi, hogy a TV-közvetítések egyetlen képe-

ző autók állapotát (nem baj, ha tudjuk, mikor kell a motor épségének megőrzése céljából visszavenni egy kicsit a tempóból). Érdemes egy monitoron a TV-közvetítés képét is követni, hogy ne maradjunk le az izgalmasabb eseményekről, és persze egyet tartunk fenn a verseny aktuális állásának kijelzésére is. Na, ez legalább tízféle, fontos információkat hordozó bámulnivaló kép, amire van négy képernyőnk – ez azt jelenti, hogy a verseny nagyjából abból fog állni, hogy vadul kapcsoljuk a monitorokat, hogy el tudjuk kapni az éppen izgalmas infókat, miközben a pilótákat folyamatosan bölcsebbnél bölcsebb tanácsokkal terrorizáljuk.

A verseny (akárcsak az edzést) valós időben izgulhatjuk/ásítozhatjuk végig, maximum másfélszeresére gyorsított idő mellett. Ugyan bármikor kérhetjük, hogy innentől a program vezesse az eseményeket, de nem igazán érdemes, mert kézi vezéréssel sokkal jobb eredményeket tudunk kicsikolni a csapatból, arról nem is beszélve, hogy így elveszítjük az eseményekre való azonnali reagálás lehetőségét, ami a játék igazi sava-borsát adja. Lagnagyobb sajnálatomra (és bosszúságomra) nem lehet csak egy-két környit "beletékerni" a futam menetébe, ha egyszer élünk az időgyorsítás lehetőségével, onnan nincs visszaút. Enélkül az ember nem nagyon mer akkor sem időgyorsítást kérni, ha már hosszú körök óta nem történik semmi, pilótáink pedig 20-30 másodperces különbségeket tartanak az előttük/mögöttük haladókól – hiszen bármikor beüthet a mennykő egy baleset, kicsúszás-lekötözés-kerékcsera-meghibásodás-akármilyen képeben, aminek megfelelően villámgyorsan kell taktikát váltanunk és korrigálnunk a kiadott utasításokat. Ez kimondottan idegesítő tud lenni (lehet, hogy a program tesztelől egytől egyik megszallított F1-mániákusok voltak, hogy ez nem tűnt fel nekik ordító hiányosságként?), edzésen még csak-csak pörögnek az események, de a verseny néha hosszú félórákra tud "befagyni", ilyenkor csak a azimultán TV-nézés és az égiekhez való csendes "történjen már valami" típusú fohászkodás segít. Előbb-utóbb azért csak megjelennek az orunk előtt, azt a nyomorult kockás zászlót (jobb esetben jön a pezsgős locsolkodás is), majd lehet kiemelni a versenyt, kikala-



## A szabad edzéstől a kockás zászlóig

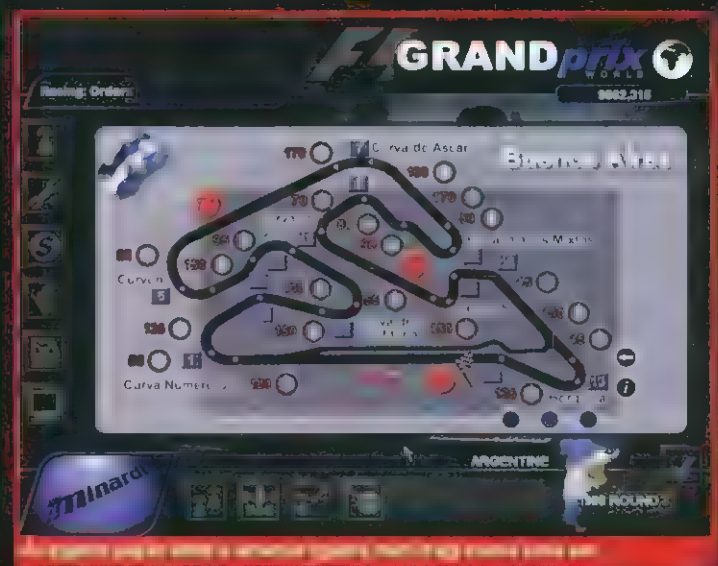
Röpké néhány óráis szöszmötölés után a száguldo cirkusz elkezdett a futam hétvégéjéig, ami a

zömörkölők mellett egyéb módszereket is bevetünk, például a versenyen utasításba adjuk a szerelőknek, hogy kényszerítsék a boxutca tájékán a szomszéd csapat technológiai után, vagy keletlenül magas öszezgekért cserébe hasznos apróságokkal (szélszátoma, szuperszámítógép) szerelhetjük fel a főhadiszállásunkat, amik nagyban meggyorsítják a munkát. A bázis maximális méretre bővítése előbb-utóbb mindenképpen szükségessé válik, hiszen csak így vehetünk fel elég embert ahhoz, hogy lépést tudjunk tartani a konkurenciával. Ne hanyagoljuk el a pótlalkatrészek ipari mennyiségű gyártását sem, hogy a beharcolt járgányokat a következő futamig újra csúcsmódba tudjuk hozni.

Vannak tehát elvileg nagyszerű autók és pilótáink, itt az ideje, hogy kizavarjuk őket a teszt pályára, hadd lendüljenek formába. A tesztelés drága mulatság, 2-3000 dollár per mérföld – és persze jópár száz mérföld lehúzására lesz szükség a kellő információk beszerzéséhez. Ennek megfelelően létfontosságú is, mivel így tudjuk növelni a járgányok megbízhatóságát, a versenyeken pontosabb beállításokat eszközölni, valamint a fejlesztéseknek is alapvető követelménye, hogy minden új cuccot járassunk meg néhány kör erejéig. Az sem lebecsülendő, hogy a versenyzőink a tesztelés alatt tovább csiszolják (remélhetőleg) már addig is kifinomult vezetői képességeiket, külön meg is adhatjuk, mire "gyúrjanak" (előzés, ideális ív tartása, esőben/nagy melegben/szélben)

stálya mutatott teljesítményünktől függően kezdődik vidám vagy borús hangulatban (ha sikerül legalább egyszer pontszerző helyre befutnia egy autónknak az idényben, a következő évben a FIA átválaltja tőlünk a rajtpénz és az utazás költségét). A rajtsorrendet eldönteni hivatalos időmérő edzés következik, ami – ahogyan azt a mi jó Dávid Sándorunk sem felejt el hosszú percekben át hangsúlyozni minden áldott közvetítés alkalmával – ropant fontos, sőt, egyes pályákon (például a kevés igazán jó előzési lehetőséggel megáldott Hungaroringen) akár nagyobb szerepe is lehet a végeredmény kialakulásában, mint magán a versenyen nyújtott teljesítmény. Az edzés egy óra alatt maximum 12 kört nyomhatunk le, ajánlott nagyon odafigyelni a konkurens csapatokra, gyengébb csapatoknál pedig fél szemmel mindig a legjobb időt kell néznünk, hiszen aki ettől több, mint hét százalékkal lemarad (ez egy másfél perces pole position-időnél alig több, mint hat másodperc, amin egy rozszantabb géppel belül maradni már önmagában szép teljesítmény), az a verseny maximum a boxutcaból nézheti. Nem rossz ötlet, ha mindjárt az edzés legelején kizavarjuk a pilótáinkat egy-egy gyors körre, ilyenkor még aránylag üres a pálya, és még arra is van némi esélyünk, hogy a kvalifikáció felénél elered az eső, és a többieknek esélyük sem marad a mi időnknek a nyomába érni. Ha megvolt az időmérés, kialakult a rajtsorrend, nincs más hátra, mint gondosan kiválasztani a versenyen hasz-

nyójével is maximálisan ki vannak elégítve az igényei, az meglepetten veheti tudomásul, hogy itt a négy is kevésnek bizonyul. Lássuk csak: egy-egy követő kamerát mindenképpen a pilótáinkra kell állítanunk, hogy lássuk, mit szerencsétlenkednek, és ehhez mérten tudjuk instruálni őket. Egy monitor jó, ha a versenyzőink körbejárt mutatója, ebből hamar észrevehetjük, ha valami probléma van (teszem azt, minden különösebb indoklás nélkül három-négy másodperccel lassult az autó), valamint az sem árt, ha egyen a pálya térképét nézzük, hogy lássuk, hogyan áll a mezőny, mikor lesz lekötözés, hol lengetnek esetleg sárga, kék, vagy egyéb színű zászlókat. Aztán az sem jön rosszul, ha egy-egy képernyőn a versenyzőink, és az aktuálisan előtte-mögötte haladó két-két pilóta közti időkülönbségek alakulását figyeljük (ennek alapján értelmesebb tanácsokat tudunk nekik adni előzés, pozíciótartás és egyebek szempontjából), egy harmadikon pedig





pálni a leharcolt autókat, elolvasni a versenyről a kommentárokat, majd tovább tesztelni, fejleszteni és készülni a következő futamra. A hagyományosan Ausztráliában kezdődő és Japánban befejeződő, 16 menetes versenysorozat végén jön az igazság pillanata: ha sikerült elérnünk az élénk kiűzött célt, hurrá, ha nem, ki vagyunk rúgva. Az optimista verziónál maradv gyorsan újítsuk meg a pilótáink szerződését, az elmúlt idény kutatásai/fejlesztései alapján építsünk új autókat, szerezzünk még bőkezűbb szponzorokat, és lehet is nekivágni a következő idénynek. Tíz év után a program összeszedi minden bátorságát, és értékeli a teljesítményünket – bár ez ekkorra már valószínűleg senkit nem villanyoz fel igazán. Számoljunk csak: ha egy futam levezénylését (időgyorsítás nélkül persze, az a gyengék fegyvere) edzéssel, teszteléssel, felkészüléssel mondjuk három óra alatt tudunk lezavarni, az évente 16 versennyel és tíz évvel számolva usque 480 órányi játékidőt jelent – a "csak időmilliomosoknak" címke erősen indokolt lenne a játék dobozán.

felül akarja múlni, vagy akárcsak megközelíteni. A nyakunkba zúdított milliányi információknak és beállítási lehetőségeknek a túlnyomó része ráadásul még csak nem is felesleges sallang, hanem tényleg hatással van az autó vagy a pilóta viselkedésére, illetve a verseny lefolyására. Itt olyan mélységekben tessék gondolkodni, hogy például nyomon követhetjük az aszfaltra felhordott gumi mennyiségét (ez egy ideig jó, mert növeli a tapadást, de aztán mindenféle szemét beleragad, és csökkenti a stabilitásunkat és az úttartást), és ehhez képest befolyásolhatjuk, hogy a versenyzőnk mennyire ragaszkodikjon az ideális ívhez. A játék minden egyes részletében hasonlóan ijesztő méreteket öltő aprólékosság köszön vissza. Ennek (és a valós idejű versenyeknek) köszönhetően a program nagyon időigényes, nem lehet csak úgy leülni elé játszogatni egy kicsit, vagy gyorsan lenyomni egy idényt. Időmilliomos F1-rajongók keresve sem találhatnak jobb elfoglaltságot maguknak a Grand Prix Worldnél, de ha komoly karriert szeretnénk befutni a játékban,



**Tartalomhoz a Forma 1**  
A Grand Prix Worldről messziről látszik, hogy a menedzser-programok szokásos jellemzői (minél nagyobb komplexitás, bonyolultság, élethű szimuláció) mellett elsősorban a látvánnyal óhajt aratni. A versenyek megjelenítését igen egyszerűen oldották meg a fejlesztők. Szépen végigmentek mind a 16 pályán, csináltak néhány fényképet a TV-közvetítések kameraállásainak a helyéről, majd ezeken az állóképeken mozognak a poligon-járgányok. A hangok is hasonlóan, a "kiállunk egy mikrofonnal a pálya szélére módszerével" születtek, az élethűségről kár is lenne vitát nyitni. Kellő sebesség mellett az összehatás elsőprő, tényleg olyan, mintha a TV-t néznék az ember (ez alól talán csak a boxutcába való kiállítás a kivétel, amikor kicsit csúszkálnak a járgányok), bár szőrszálhasogató lelkemnek nagyon hiányzott a pilóta sisakja mellé szerelt kamera nézete, ami sokad dobott volna a hangulaton, csak persze az említett statikus háttéralkalmazásával ezt bajos lett volna megoldani. Összetettségi terén meglehetősen nagyot alakít a GPW: igencsak fel kell kötnie az alsóneműt minden további menedzserprogram készítőjének, ha ezt

egy ideig ne nagyon szervezzének maguknak más programot. Bátran vágjanak bele azok is, akik éreznek némi vonzódást a menedzser-játékok iránt. Ahogy most kinéz a helyzet, bármilyen időigényes is a GPW, simán tele lehet írni a nevünkkel a Hall of Fame-listát, mire a következő valamirevaló hasonló stílusú játék megjelenik.

#### külső/belbelső

LATVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

#### summa summarum

Kizárólag időmilliomos  
F1-rajongóknak - de  
márkát azán nagyon!

#### végítélet

**87%**

# FORMA 1 LÁZ AZ 576 SHOPBAN!

**AKI MÁJUS 1-30. KÖZÖTT  
BÁRMELYIK 576 SHOPBAN  
MEGVÁSÁROLJA FORMA 1  
JÁTEKAINK VALAMELYIKÉT**

**GRANDprix**

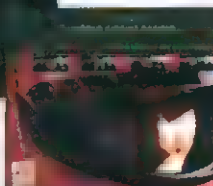


**GRAND PRIX WORLD (PC)**



**F1 2000 (PC/PSX)**

**GRAND PRIX 2 (PC)**



**GRANDprix2**

**576 FT ÉRTÉKŰ KUPONT KAP,  
AMIT 10.000 FT FELETTI  
VÁSÁRLÁSNÁL BEVÁLTHAT,  
TOVÁBBÁ MEGNYERHETI AZ  
ALÁBBI AJÁNDÉKOK EGYIKÉT:**

**1 DB F1 KORMÁNY**

**3 DB MICROPROSE**

**GRAND PRIX 3**

**100 DB**

**POSZTER**





# F1 2000

★ Forma 1-es játék. Ha a géped is Forma 1-es...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports  
Kiadó: Electronic Arts  
website: www.easportsf1.com  
Minimum konfiguráció: P233, 64MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: P-II 450, 128MB RAM  
3D gyorsító: Direct3D  
Multiplayer: LAN

A mezőny megkapta a zöld jelzést, s ezzel a kétezredik évi Forma 1 bajnokság kezdetét vette Melbourne-ben. Eme felemelő pillanatnak, aminek a valóságban nem is olyan rég lehetünk tanúi, már az számítógépeinken is részesei lehetünk az EA Sports jóvoltából. Ez az első alkalom az F1 szimulációk történelmében, hogy nem kell megvárunk, hogy az idény utolsó versenye is lefusson, hanem előre ihatunk a medve bőrére – vagy legalábbis a kedvenc versenyzőnk győzelmére. Hogy a címben szereplő évszám valóban a 2000-es idényt jelöli, az abból is kiderül, hogy a játékban nem csak hogy a tavalyi debütált malajziai pálya szerepel, hanem az amerikai, indianapolisi Grand Prix is, a versenyzisták között pedig megtalálható az új Jaguar és Williams-BMW team is.

## Csúcsformában

Mint minden hivatalos F1 szimulációnál, a készítőik nem győzik hangoztatni, hogy



Hófehérke és a hét törpe kicsi a rakást játszik

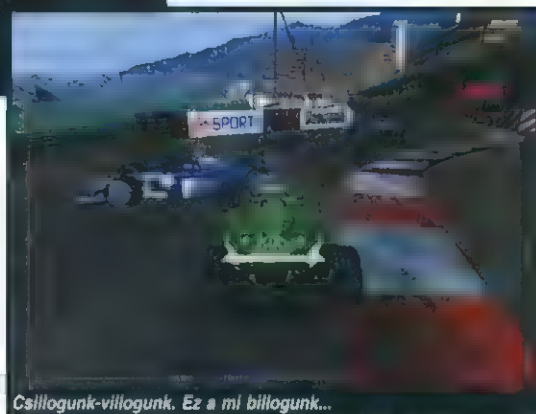
minden nagyon "original", hogy az autók az eredeti reklámok és szponzorok szerepelnek (kivéve a cigaretta és ital-reklámokat), s a helyszínek megalkotásánál fotók és videók tanulmányozása révén érték el a valósággal való tökéletes hasonlatosságot. A versenyek kinézete – ezt el kell ismerni – elég csúcs. A részletességről elegendő annyit említeni: a Hungaroringen a célegyenes előtti kanyarnál meglepve tapasztaltam, hogy a valóságban is ott lévő "képzőművészeti

alkotás" a játékban is feltűnik – más szimulációkban erről eddig rendszeresen megfeledkeztek. Végre egyszer komolyan is lehet venni ezt a "fotók utáni reprodukció" szöveget. A legendás Indy 500 pályán, aminek a bur-



kolata valaha téglából volt kirakva, még mindig ott van a rajtvonalnál az a bizonyos sáv mementónak. Az imolai pálya elhíresült graffitijétől kezdve tényleg minden benne van a játékban, plusz még olyan adalékok is, mint az égbolton feltűnő közvetítő helikopter, vagy a pálya menti óriás kivetítők.

Minden nagyon szép és jó, de azért



Csillogunk-villogunk. Ez a mi billogunk...

vannak árnyoldalak is. Amikor először rajtoltam el a játékban, eléggé meglepődtem a látványtól. Kicsit lesújtó volt ugyan is, ami elem tártul. Rá kellett ébrednem, hogy az EA Sports fejlesztői számára egy Celeron 333/Voodoo 3 párosítás már elavultnak számít. A játék az első indításkor automatikusan a gép kategóriájához igazítja a grafikát, és a fent említett konfiguráció sajnos csak másodosztályúnak számít. Ennek köszönhetően pedig roppant homályos textúrákat láttam a palánkokon, a kocsim belső kiképzése pedig spártaian egyszerű volt. No persze nem hagytam annyiban a dolgot: gyorsan kiléptem a grafikus menübe, és mindent felnagyítottam a maximumra. Arra számítottam, hogy ezután úgy fog szaggatni a

## Rokon lelkek

### Official F1 GP

Nem különösebben eltalált próbálkozás tavalyról, az Eidostól. Pedig nem lett volna rossz, ha mondjuk négy évvel korábban jelenik meg... (ld. 576 '99/7-8 – 70%)

### Monaco GP

Remek kis Forma 1 játék a UbiSoft-tól, amely egyszerre volt látványos és jól játszható, bár kicsit már eljárt felette az idő. (ld. 576 '98/12 – 92%)





játék, hogy még. És lássatok csodát: nem lett annyira rossz az összkép, mint vártam. ANNÁL HÚSSZOR ROSSZABB LETT! Nem elég, hogy a 3D-gyorsító nem bírta a terhelést, de még a winchesterről való folyamatos töltötetés is rendszeresen lelassította a játékot. Igaz, ez utóbbi móka csak egy darabig tapasztalható. Elég furcsának találtam, hogy miután megvettem egy kört, ez az idegesítő swappelgetés megszűnt. Szemlélatomást a pálya teljes egészében a memóriába került, úgyhogy egész tűrhetővé (értsd: játszhatóvá) vált a sebesség. Hogy ezt miért nem lehetett már a rajt előtt így elsimítani, az számomra rejtély. Persze biztos megvan a technikai magyarázata, de igazság szerint ez nem érdekel. Laikusként én csak annyit tudok mondani, hogy már láttam szép autós játékokat, ami cseppet sem akadt – ebből azt a szomorú következtetést tudom levonni, hogy az új generációs processzorok és grafikus kártyák megjelenése a játékok minősége helyett inkább a programozók lustaságát növeli...

Hát szóval csínjában kell bánni azokkal az extra grafikai "ficsörökkel". Hogy mégis mitől lassul le olyan drasztikusan a játék? Valószínűleg attól, hogy az engine értelmetlenül pazarolja a processzorunk teljesítményét. Ha úgy állítjuk be, hogy az ellenfelek kocsijai is kinézzenek valamennyire, az azt jelenti, hogy többek között nekik is lesz visszapiantáló tükrük, ami még "működik" is! Mint ahogy működik mindenkinél a kormányra szerelt kijelző is, amin a sebességen kívül azt is látni, kit kell épp megelőzni, vagy kinek a támadását kell visszaverni. A gyönyörűen csillogó kocsik az ilyen értelmetlen kiegészítésekkel talán kicsit túlzott luxusnak számítanak – nem igazán tudom, hogy az EA Sportsnál végiggondolták-e mindezt. Még PIII-asokon is szagga a dolog.

## A speckó PC-verzió

Az előző számunkban ismertettél Psygnosis-féle F1-gyel ellentétben ezt a játékot külön-külön fejlesztették PlayStationre és PC-re, ami mindenképpen pozitívum. A PC-s munkacapatot sokat bizonyított veteránokból kovacsolták össze, akik közül néhányan még Geoff Crammond eredeti – immáron legendás – Grand Prix-jénél is ott voltak. Mindez pedig akár garanciának is felfogható.

És valóban: miután kiügyeskedtük a kellemes látványt/élvezetes sebességet nyújtó grafikai beállításokat, igen helyre kis F1 szimulációval játszhatunk. Először is: remekül irányítható. Hozzá hasonlóan nyilván sokan megszokták, hogy jobban preferálják a billentyűzetről történő irányítást – ezt úgy tűnik, a fejlesztők is figyelembe vették. Ezen elég nehéz a kormánykerék csúrsétét szimulálni, hiszen pontosan érzékelnie kell a gépnek, mikor mennyire kívánunk a kanyarokban alászedni. Sok F1 szimulációnál vagy túl hirtelen reagálnak a kocsik, vagy nem akarnak engedelmessé válni – itt azonban egy perc se érezzük a billentyűzetet terhesnek, a kocsik lehelletlenül kilengései folytan mindig érezzük a határokat.

A versenyek izgalmaira pedig a gép irányította ellenfelek nyújtanak maximális

biztosítékot. Rövid játék után is feltűnhet, hogy bár ugyan a gép irányítja őket, mégsem vezetnek gépiesen. Nem csak hogy koccanások színesítik a futamokat, de megesik, hogy ők is túlhajtják magunkat. Viaskodunk valakivel, mire egyszer csak azt vesszük észre, hogy keresztbeállt előtünk – pedig még csak hozzá sem értünk. Az pedig külön poén, hogy a látóterünkön kívül is történnek csúnya dolgok. Sokszor onnan



tudhatjuk, hogy hol volt valami adok-kapok, hogy néhány alkatrész – mondjuk egy letört szárny – hever a bitumenen. Újabb jó hír tehát, hogy nem csak a mi autónk tud összetörni. (Sőt: míg magunknak kérhetünk sérthetlenséget, addig a többiek számára nincs ilyen lehetőség.) A játék abból a szempontból is korrekt, hogy ezek a sérülések teljesen kiszámíthatatlanok. Még a legnagyobb ászokkal is előfordul, hogy a verseny végén a bezsebelt pontszám helyett csak a "leált a motor" felirat díszleg a nevük mellett.

## Felkészülni, vigyázz...

Azt talán felesleges is mondani, hogy a versenyek lefolyása abszolúte precízen van megrendezve. A bajnokság esetén a gyakorlással kezdetűnk az aktuális Grand Prix-n, majd jön az időmérő edzés, a bemelegítés és végül a verseny. A rajtpozícióknak megszerzéséig persze kísérletezhünk a kocsik paramétereinek a beállításával, s ha már miénk a pole pozíció,



Ilyen közönségnél nem is csoda, ha a víz kiveri a videókérttyét

felgyorsíthatjuk az időt, s úgy nézhetjük a többiek alakításait. Ha a többiek tudása úgy 70%-ban van megállapítva, főleg az is a kvalifikációra időt pazarolni: az utolsó helyről is gond nélkül lehet nyerni. A versenyek előtt rövid bemutatót látunk az adott pályáról, majd a riporter felkonferálja a futamot. Verseny közben azonban a kommentátor helyett azt halljuk, amit egy igazi versenyző is hallhat: a csapatunktól rádióon kapjuk az infokat, előre figyelmeztetnek, ha valami gáz van a pályán, elmondják, hogy ki és mennyivel van lemaradva mögöttünk, és persze gratulálnak a szép előzéseknél.

A teljes idény (Championship) végigfutá-

sán kívül természetesen játszhatunk külön-külön Grand Prix-ket is, és van Quick Race mód is, ahol a felesleges sallangokat elhagyva rögtön a lőerők közé csapathatunk. Ezenkívül gyakorolhatunk egyedül is, amit az "elmés" Teszt Nap címszó

alatt találunk. Egy modern

F1 játékból a multiplayer játék sem hiányozhat, de utóbbi lehetőség szerintem kicsit hiányos. Nincs osztott képernyős mód (szagga ez egy játékosnál is...) és nincs Internetes játék sem. Csúpn LAN-on keresztül lehet nyomni maximálisan nyolcan.



A sérülések kivitelezése is "meglehetősen" mondható

A menürendszer az EA Sports jó szokása szerint könnyen áttekinthető. A játékmódok vannak "premier plánnal", alattuk pedig a kilépéstől kezdve egy EA reklámfilmig csokorba vannak szedve az egyéb

Az EA Sports sokat focolt ebbe a munkába, és ennek érezni is a hatását. Minden F1-rajongónak ajánlhatom: nagyszerű játék. Bár sanda gyanúm, hogy az EA három évig csúpn klónokat kíván gyártani (három évre övük a jog a FIA-tól): könnyen lehet, hogy a gépkövetelmény ezért mutat három évvel előre...

V.Z.

**külső/belső**

LATVANYOSSAG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

**summa summarum**

Kitűnő F1, bivalyerős "motorral".  
Amihez egy bivalyerős "kasznit"  
is szükségeltetik...

**végítélet**

**89%**



# NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED



★ ... és újra: "Száguldás, Porsche, szerelők" (vagy valami ilyesmi)

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Electronic Arts

Kiadó: Electronic Arts

website: www.ea.com

Minimum konfiguráció: P200MMX, 32MB RAM

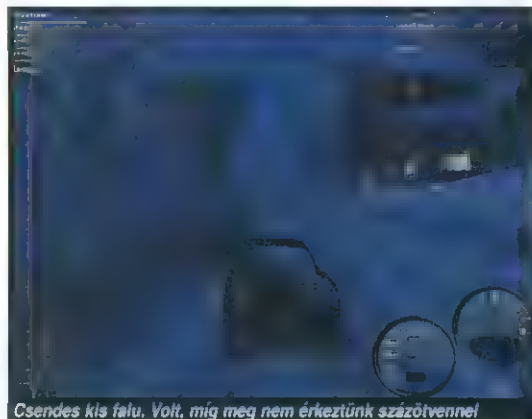
Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító\*: Direct3D, 3Dfx

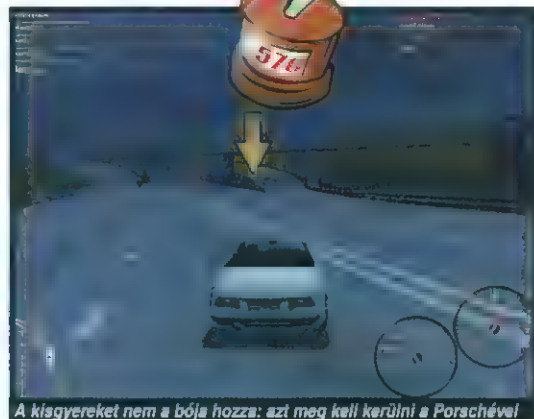
Multiplayer: modem, LAN, Internet

**A** sebesség olyan, mint a jó sör. Ha egyszer az ember belekóstolt, nem lehet betelni vele. (Hát én már láttalak azért eléggé betelve vele, Zollikám... – CoVboy) Az Electronic Arts már évek óta szorgalmasan oltja az autós-rajongók sebességszomját, s minél sűrűbben fejlesztgeti tovább az NFS sorozatát, annál nagyobb igény van rá. Immáron az ötödik epizódhoz érkezünk, s a rajongók legnagyobb örömére már a következő, a kissé más stílusú Motor City is készül...

Mint az alcím is mutatja, a Porsche Unleashed egy kicsit más NFS, mint a többi. Az eddigiekben ugyebár megszokhattuk, hogy a legmodernebb sportkocsi volánjai mögé ülhattunk be, míg most csak egyetlen márká szerepel: a Porsche. Aggodalomra azért semmi ok, mert az autóválaszték így sem piskóta. A játékban "végigmehetünk" a teljes Porsche történelmen – vagy ha úgy tetszik: ranglétrán – az '50-es évektől kezdve egészen napjainkig. Aki nek mondanak, valamit a következő számok, tudják miről beszélnek: 356, 911, 914, 944, 959, 928 – na és



Csendes kis falu. Volt, míg meg nem érkezünk százötvennel



A kigyereket nem a bója hozza: azt meg kell kerülni a Porschével

persze választható az új boxer is. S ha még ez így nem lenne elég mindezek coupé és cabriolet kiadásokban is szerepelnek, plusz még különleges, direkt versenyre felpécizett modellek is akadnak. (Összesen több, mint 80 autót lehet összeszámlálni.) No persze ahogy az már a kategóriában szokás, a legjobb kocsikat csak azután kapjuk meg, hogy már nyújtottunk valamilyen teljesítményt.

## Tartalomhoz a forma

A Porschéket – mint márkát – lehet szeretni vagy utálni, de abban általában mindenki egyet ért, hogy ritka szép gépek. Az Electronic Arts grafikusai igencsak kitettek magukért, hogy ez a játékban is így legyen. Azt már a kocsi-választásnál megállapíthatjuk, hogy ilyen gyönyörűen kimunkált autókat még egy játékban sem

lehetett látni. A legapróbb részletig minden a helyén van: típusnak megfelelő tető (esetleg napfénytető), légterelő szárny, stb. (Megjegyzem: a szárny még "működik" is, azaz menet közben – amint elérjük a megfelelő sebességet – szépen kiemelkedik.) A bemutatóteremben forog az aktuális gépünk, a kocsi oldalán végigfutnak a fények, a lámpák világítanak, s minden csillog. Nem ám csak a felkapcsolt fényszóró csillan meg a virtuális optikában, hanem az összes krómozott alkatrész is – úgymint a lámpakeretek, díztárcsák, stb. A bemutatóterem egy másik szempontból is egyedülálló: kedvünkre bekukkanthatunk a motorháztető alá vagy a csomagtartóba, lenyithatjuk/felhúzhatjuk a cabriók tetejét, az ajtókat kitarva pedig beszálhatunk az utastérbe, s megcsodálhatjuk a kárpitozást vagy a műszerfalat.

Az pedig külön dicséretes, hogy a belső kidolgozás verseny közben is ilyen marad. Ebből a szempontból ez idáig az Interstate '76 volt számomra az etalon, de most végre valahára (már épp ideje volt) túltettek rajta. Ha a belső nézetet választjuk, látjuk a kezünket a kormányon, nézelődhetünk jobbra, balra, hátra, s megfigyelhetjük, ahogy a fény/árnyékhatások változnak az üléseken.

Egészen tökéletes a látvány, amire még a hang is – felnyitott tető esetén a frankó motorhangot elnyomja a fülünkbe süvítő menetszél. Jó, kisebb hibák azért akadnak, például a berepedezett üveg csak kívülről "pókhálós". Még különösebb, amikor utast is viszünk magunkkal: ha külső nézetből játszunk, jól látható, hogy valaki ott zötykölődik a sofőrünk mellett, míg ha belülré váltunk és oldalra pillantunk, csak az üres anyósülést látjuk.

Az autókat kedvünkre törhetjük is – majd-hogynem addig, hogy *por se* lesz belőlük. A csodásan áramvonalas gépek néhány csúnya borulás során ormótlán, totálkáros ronccsá változnak. De ami a grafikában még ennél is klasszabb: nem csak a horpadások látszanak meg az autók oldalán, de az árnyékok is "felkúsznak" a kasznira. Ha egy fa alatt elmegyünk, nem csak elsötétül meg kivilágosodik a kocsi: végigsiklik a fa kontúrja a fényezésen.

Talán éppen azért, hogy a kocsik ilyen gyönyörűek, a terepre már nem jutott valami sok poligon – vagy legalábbis munkakedv. Viszonylag durván vannak megtervezve a textúrák, s ha kicsit közelebb érünk valamihez, nagyon elmosódnak a dolgok – mint például Monte Carlo utcán a házfalak. A texeleket eltüntető filtert ráadásul rányomatták a háttérben





scrollozó "körképre" is, ami aztán nagyon csúnya látványt eredményez. Monte Carloban a házak fényeitől világos hegyoldal úgy sejlik fel, mintha a gép hibásan töltötte volna be a hátteret. Ettől eltekintve a NFS pályái (a második részt leszámítva) mindig is arról voltak híresek, hogy rendkívül való-



"Rendőrbácsi, nézze már meg mit művel ez az álhúshas Trabantos!"

sághűek, és ez szerencsére most sincs másképp. (Csak érdekességképpen említem meg, hogy nagyon elvétve még egy-két embert is felfedezhetünk: egy olvasztárt a kohóban, vagy egy dolgozó parasztot a magtárnál.)

Ha egy gyors menetet indítunk eleinte csupán négy helyszín van a játékban: a Côte d'Azur, Normandia, a Pireneusok, végül egy monte carlo-i pálya. A többi üzemmóddal azonban még számos más helyen is vezethetünk. Ha például a tesztszofőrnek állunk be (erről mindjárt mesélek bővebben is), kapásból egy teszt pályára kerülünk, ahol bójákat kell kerülnünk, majd azt követően hol éppen egy autópályán kell próbára tennünk egy kocsit, hol meg a havas Alpokban és így tovább. Az eddig említett helyszíneken kívül van még egy-egy pálya a Fekete-erdőben, Korzikán, Auvergne-ben, egy közelebből meg nem nevezett helyen egy nehézipari zónában, plusz még négy újabb pálya van Monacóban. A versenyek – a monte carlo-i körkörös pályákat leszámítva – általában egyetlen hosszabb szakaszból állnak; igaz, azon az egy szakaszon mindig vannak elágazások is. Ezek az elágazások mondjuk inkább csak levágások: egy kis ügyességgel a kacskaringósabb, és kényelmelenebb földutakon le lehet faragni a menetidőből.

Leszámítva a durva textúrákat a pályák külalakja amúgy ezúttal is nagyon pofás: gigantikus méretű romok mellett haladhatunk el, gyönyörű vízesések csapnak vízparát az útra, és még sorolhatnám. Igazi turista látványosságokban gyönyörködhetünk – vagy legalábbis gyönyörködhetnénk, ha nem kéne az útra figyelni.

## A formához a tartalom

Figyelni azonban muszáj, mert az autók rakoncátlanabban viselkednek, mint azt a sorozat korábbi részeiben megszokhattuk. Könnyen megcsúsznak, és ha egyszer elkezdnek "hintázní", roppant nehéz újra egyenesbe hozni őket. Persze némi gyakorlás után menni fog a dolog, mert végül is ugyanúgy kell ellenkormányozni, mint igazából – vagyis azért nehezebb az irányítás, mert sokkal élethűbb. (Hát az mondjuk már nem annyira élethű, ahogy néha kilométernyire lepattanunk a sziklafalakról vagy a fákról, no de semmi sem lehet tökéletes.)

A játék a jól megszokott billentyűzetkiosztást használja, csak kisebb jópofa újítások vannak. Például nem csak dudálni, de még indexelni is lehet, avagy kirakhatjuk az elakadásjelzőt. Gyakorlati haszna ugyan továbbra sincs ezeknek, mindenestre mókás adalékok. A dudára a töb-



"Talán nem kértem elég szépen az előbb?!"

biek természetesen rá se hederítenek, és az indexelés is csak extra látványosság. (Elvégre ha 100-zal tépünk át lakott területen, nem az index elfelejtése miatt fogunk a nyomunkba eredni a zsaruk.)

Miután a játékot felinstalláltuk, az első dolgunk az, hogy egy sofőrt kreálunk magunknak: választhatunk fizimiskát és természetesen nevet is. Következő eredményeink ennél a karakternél fog tárolódni, és persze lehet több játékost is kreálni. Ha még csak ismerkedünk a játékkal, először tesztszofőri állásra érdemes jelentkezni, mert ez az ún. Factory Driver menüpont tulajdonképpen gyakorlásnak is felfogható. A Porsche mérnökei, illetve legjobb tesztpilótái fognak feladatokat kitalálni nekünk, melyeknél az idő lesz a legfőbb ellenségünk. A tesztszofőr dolga egyrészt tesztelni az új kocsikat különböző manővereknél, másrészt minket hívni akkor is, ha egy kocsit rendkívül sürgősen el kell a megrendelőhöz juttatni. Mondanom sem kell, ez utóbbi feladatok izzasztják meg inkább a játékost, hiszen az eladni kívánt járgányokon egy karcot sem szabad ejteni. Mellesleg nem szívbjajosak a cégnél: nem várják el, hogy betartsuk a sebességhatárokat, úgyhogy a civil forgalmon túl még a rendőrök

próbaszofőr csak úgy brahamból kihív minket versenyezni, vagy épp egy kuncsaft arra kíváncsi, mit lehet kihozni egy adott gépből. Ahhoz, hogy feljebb jussunk a ranglétrán, ezeket a küldetéseket is mind teljesítenünk kell. A bevetéseken mindig nyilak mutatják, merre kell men-



A flare-e egye meg! Hol a napellenző?!



Elvarázsolt erdő: csak az út bal oldalán virágzik a pixelfa...

zaklatásával is számolnunk kell. Hogy ne tűnjön annyira egyhangúnak a meló, megcsik, hogy egy másik

A tesztszofőrködés után valószínűleg mindjárt jobban fog menni az Evolution mód, ahol már nem babra megy a játék. Ha hibázunk, nem lehet csak úgy simán újraindítani a menetet: az összetört kocsi javítási költségei mind ránk hárulnak. Amint az "evolúció" elnevezés is mutatja,



Az autó csodaszép. A háttérnek azonban mintha lenne némi baja

ebben a módban sorban mehetünk végig a Porsche modelleken. Három korszakot kell végigversenyeznünk: az '50-es évek klasszikusaitól kezdünk, majd jön az aranykor, vagyis a '70-es évek, végül pedig a modern típusok. A karrierünk beindításához 11.000 dollárt kapunk, ami

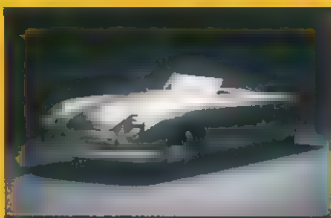
nünk, mit kell csinálnunk. Ezekre különösképpen a teszt pályákon kell figyelni, mert például amikor egy 360 fokos megpördülést kell bemutatnunk, az sem mindegy, hogy melyik irányba pörögünk. (Mellesleg a felsorakoztatott bóják között pontosan kell elvégezni a manővert.)

éppen egy vadonatúj 356-os modellre elég. (Lehet venni használt, lestrapált autót is, de mivel a javítás roppant drága, ennek – főként eleinte – nemigen van értelme.) Miután kupát nyerünk, a pénzdíj bezsebelésén túl mindig választhatóvá válik a következő versenysorozat is. Minthogy ilyenkor új kategóriájú kocsira van szükség, a megnyert pénznek rögtön meg is van a helye. Ha menet közben javítani voltunk kénytelenek, még az is megeshet, hogy nem is lesz elég. Idővel tehát kénytelenek leszünk eladni az elavultabb járgányainkat, vagy épp újra versenyezni velük. A javítátsátnál egyébiránt új alkatrészeket is vehetünk – az ad-



## Alapvető Porschológia

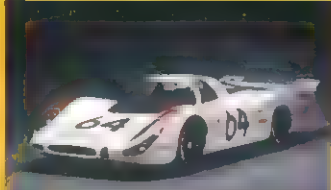
A Porsche nevet először az 1900-as párizsi világiállításán jegyezte meg a közvélemény, amikor a fiatal német tervezőmérnök, Ferdinand Porsche bemutatta az igen szerényen saját magáról elnevezett elektromos autóját. Ferdinandra hamarosan lecsapott a Daimler gyár, ahol fényes karrier várt rá: sok egyéb dolga mellett ő tervezte többek között a híres bogárhátú Volkswagent, és a világ első igazi sportautóit, a Mercedes SS-t és SSK-t. 1931-ben megalapította saját cégét Stuttgartban, majd a háború után átadta a vezetést a fiának. 1948-ban mutatkozott be az első Porsche névre keresztelt sportautó, a 356-os, ami már magán viselte a mai modellek eleganciáját és a jellegzetes ismertetőjegyeket. Az ötvenes évek elején a cég mindenfelé terjeszkedett (még traktort (!) is gyártottak), aztán hamarosan jött a nyerő ötlet: beszálltak a technikai sportokba, ahol sikert sikerre halmozva alapozták meg a hírnevüket. A cég 25. születésnapján már túl voltak a tizededik legyártott sportautón és a Porsche-motorkok 400. versenygyőzelmén. A hatvanas évek az új, hathengeres motor kifejlesztésének, és az azzal felszerelt modell, a 911-es világraszóló sikerének jegyében teltek el. A Porsche végérvényesen a luxus sportautók csúcsmoddelljévé, és a különféle autóversenyek állandó motorszállítójává vált, s '62-ben sikerült az első Forma 1-es futamgyőzelmet is megszerezni. 1977-ben jött ki az új supersiker típus, a 928-as, (ami egyébként máig az egyetlen sportkocsi, ami elnyerte az Év Autója díjat), aztán '82-ben a 956-os, minden idők legsikeresebb sportautója a verseny pályákon, majd három év múlva minden gyűjtő álma, a korlátozott példányszámban készült 959-es. Eddigre a cég autói a Forma 1-től a Párizs-Dakar rally-ig mindent megnyertek, amit csak az autósportban meg lehet nyerni. A legendás 911-es modell egyre újabb (és sikeresebb) variációi mellett nemrég jelent meg az új Boxster, ami már vagy három éve egyensúlyoz meglehetősen sikerrel a divathullám tetején. A siker mögött a német precizitás és a versenyautók technikai megoldásainak szériakocsikba való átültetése mellett a biztonságra való törekvés rajtözik: az európai cégek közül a Porsche végzett először töréspróbákat, szélcsatorna-teszteket, és náluk volt először széria-tartozék a légzsák. Ugyan az árakban szereplő rémisztően sok számjegy miatt a Porschék valószínűleg örökre az elit sportkocsijai maradnak, ha valaki megengedhet magának, hogy például egy szolid Boxstert tartson, az csak legyen nyugodt: a cég egyik promo-fotója a bizonyosság rá, hogy mindig lesz, aki le is mossza neki...



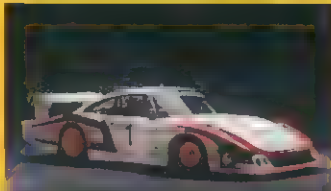
Porsche 356 1948-ból



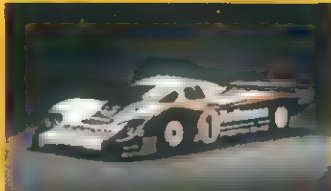
A 904-es 1964-ben



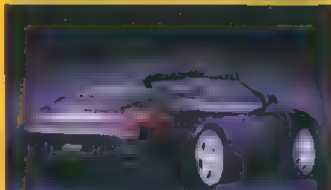
A 908-as modell 1968-ból



A '78-ban modernizált 935-ös



A 956-os sportmodell 1982-ből



Egy 911 cabrio a mából



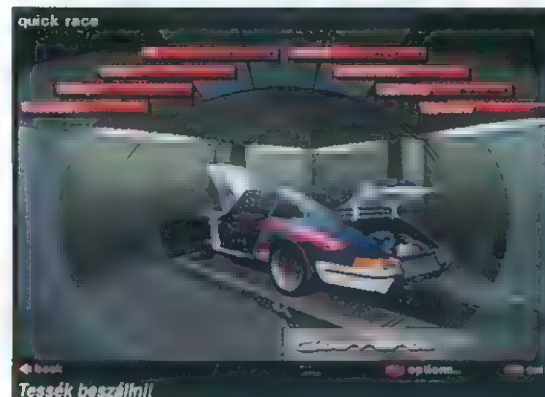
A Boxsternél különösen a karosszéria hívogatja a tekintetet

vanced beállításoknál alkatrészről alkatrészre nézhetik át a dolgokat a műszaki beállítottságú játékosok.

Az egyszerűbb, játéktérmi stílus kedvelői a Single Playernél találják meg a számítást, melynél szabadon választható a pálya, a kocsi, és még a civil forgalom sűrűsége is. Igaz, ahhoz, hogy itt bővíljen a választék, muszáj a másik két módnál is remekelni. Single Playernél három lehetőség van: egyszeri gyors menet, kiütéses rendszerű verseny (minden körben kiesik az utolsó), és kiütéses rendszerű bajnokság (csak minden futam után esik ki egy versenyző).

A játék negyedik, és egyben utolsó üzemmódja a multiplayer, de sajnos ezúttal nincs osztott képernyős menet.

Nem akarok telhetetlennek tűnni, de igazság szerint én még elviseltem volna



Tessék beszélni!

egy üldözős üzemmódot is, ahol a játékos alakíthatna volna a zsernyákot – elvégre a negyedik részben már volt ilyen. Persze, tudom, hogy most a Porsche a főszereplő, és nem a rendőrség, de ha már egyszer a zsaruk is ezt a márkát preferálják, igazán beleférhetett volna ez a dolog.

## Tartja a sebességet

Hangulatilag úgy tűnik, nem sikerült a NFS4 üldözős izgalma felülmúlni: jól lehet ezúttal is ránk akaszkodnak rendőrök, de igazándiból nem sok vizet zavarunk, közel sem olyan agresszívak és okosak, mint legutóbb. A mesterséges intelligencia amúgy nem csak náluk áll gyenge lábakon. A civil járművek elképesztően lassúak, s néha teljesen érthetetlenül meg is állnak. Az a "legjobb" amikor egyszer csak kereszbe fordulnak előttünk. Némi vigaszt nyújt, hogy az ellenfelek még nálunk is szívesebben akadnak fenn rajtuk. A rendőrök pedig jóformán meg sem próbálják kikerülni őket...

A pénzügyes futamoknál nyilván nem véletlenül nincs közúti forgalom: legalább ennek a módnak köszönhetően tartson ki valameddig a szavatosság. Mondjuk ez utóbbiban nincs is hiba: a tét növekedésével az ellenfelek hamar bekeményítenek, s végül csakis balesetmentes vezetéssel lehet hosszútávon jutni valamire.

A játék prezentációja hozza az NFS-sorozat megszokott színvonalát. Klassz

## Rokon lelkek

## Viper Racing

Remek kis Need for Speed-konkurencia tavalyról, amelynek főszereplői a Dodge Viperek. (ld. **576** '99/4 – 92%)

## Beetle Crazy Cup

Az előző számban teszteltük ezt a hatalmas halom Bogarat, amik nem csak a tervezők alapján férnek be egy csapatba a NFS5-tel, hanem minőségben is (ld. **576** 2000/3 – 88%)

renderelt introval indul a játék, a főmenü háttérben pedig videobejatsások pe-regnek. A külön menüpontként megjel-nő krónikában képekkel és videókkal vannak illusztrálva a Porsche főbb generációi, s azokon belül az altpusok korrektül kronológiai sorrendbe vannak szedve. Nagyon izléses az egész és tényleg mindent megtudhatunk a Porsche evolúciójáról.

Ha jobb nem is lett a játék, mint az



Monte Carlo szemiátomást egy külszíni fejtés közepébe épült

NFS4, de hogy szebb, az egészen biztos. Összességében nincs okunk panaszkodni. Nagyjából olyan lett, mint amire számíthattunk. Ez pedig még akár egy nagy adag dicséretnek is vehető.

V.Z.

## külső/belső

LATVANYOSSAG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

## summa summarum

Jó bornak még mindig nem kell  
cégér: elég egy NFS-logo is

## végítélet

87%



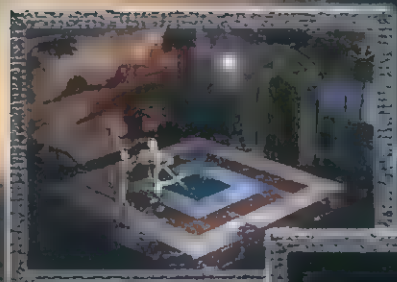
# clans klánok clans

**A Gonosz visszatért a Földre...**

Itt az ideje, hogy újra bejuss az egyik legnépszerűbb világba,  
ahol a klánok harcolnak egymás ellen. Klán a klán ellen.  
Itt az idő, hogy összeharcolj a gonoszokkal, és szembeszállj  
a démonnal, aki a féltékenység és gyűlölet miatt táplálkozik.

**TELJES MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK !!!**

- Harcolj a békéért és a Klánjáért egy sokoldalú képességekkel rendelkező szereplő bőrébe bújva
- A vezérelt és több száz mérföldjének bebarangolása közben megküzdesz különféle gonosz hordákkal és mítikus szörnyekkel
- Fedezze fel a titokzatos és gyönyörű fantáziavilágot
- Használj varázslatokat, fejtsen meg rejtvényeket, ismerkedjen meg különleges szereplőkkel, szíjítsa el a Gonoszt
- Az interneten keresztül egyszerre akár negyztársakkal játszhat



**Megjelent!**

Megrendelhető

**TRAVELBOX**

TRAVELBOX-Hungaria Kft.  
3201 Gyöngyös, Pf. 310.  
Tel/Fax: 37/315-905

[www.travelbox.hu](http://www.travelbox.hu)  
[tbh@interdnet.hu](mailto:tbh@interdnet.hu)

COMPUTER HOUSE  
HUNGARY  
GAMEDEVELOPMENT



# NASCAR 2000

★ Körbe-körbe-karikába a kergekóros NASCAR-ban



Lököttek ezek a NASCAR-versenyzők! Most mondjuk éppen meg... de úgy általában is...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

**Fejlesztő:** EA Sports  
**Kiadó:** Electronic Arts  
**website:** www.easports.com  
**Minimum konfiguráció:** P-II 233, 32MB RAM  
**Ajánlott konfiguráció:** P-II 300, 64MB RAM  
**3D gyorsító:** Direct3D, 3Dfx  
**Multiplayer:** modem, LAN, Internet

**B**ár már eleve kétséges, hogy Magyarországon (vagy akár beszélhetünk Európáról is) túl sokan lelkesednének a NASCAR versenyek iránt, az EA Sports az elmúlt években szorgalmasan azon munkálkodott, hogy még véletlenül se legyen hozzá gusztusunk. Ha csak rajtuk múlt volna (és nem lett volna ringben mellettük a Papyrus is), ez a tipikusan amerikai sport egy számítógép-játékost sem tudott volna rabul ejteni. Körbe-körbe furikázni egy olyan mezőnyben, ahol teljesen kiegyenlítették az erőviszonyokat, nem túl izgalmas – még a valóságban sem. Hogy élvezni tudjuk ugyanis ezeket a versenyeket, az idegek harcát kell átélnünk, mert főként erről szól a dolog. A versenyzők lelkiállapotával tisztában lenni viszont csak akkor lehet, ha maximálisan valósághű körülmények közé cseppenünk. No ez az, ami az EA Sports NASCAR-sorozatából hiányzott.

## A benzinfalók

Végre úgy tűnik, hogy az EA Sportsnak sikerült felőlni a konkurenciához. Mind tartalmilag, mind formailag. Mindenekelőtt elmondanám, hogy miért is tartom olyan fontosnak az élethűséget. A kocsik

teljesítménye a NASCAR versenyeken közel sem számít annyira, mint mondjuk a Forma 1-ben, hiszen a többnyire ovális pályákon jóformán végig hasonló sebességgel repesztenek a versenyzők. Valamennyien a még épphogy megengedhető sebesség csúcsán egyensúlyoznak, ezért ami igazán fontos: az a taktika. Ameddig lehet, a másik kocsit széláramyékában kell autózni, s csak a megfelelő pillanatban szabad előzéssel próbálkozni.

Ezeket figyelembe véve az már kapásból egy jó pont, hogy a NASCAR 2000-ben a kocsinknak minden reakciója igen valóságos. A "drafting" effektus (amivel úgymond húzathatjuk magunkat) most igazibbnak hat, mint valaha – állítólag a csapatok és az autógyárak "elmondása" alapján reprodukálták. Szörnyen rühelltem a korábbi részekben a falra felragadás/lecsapódás effektusát, most azonban pontosan az történik, ami elvárható:

ha túl gyorsan jövünk ki egy kanyarból és a centrifugális erő odaprésel minket a pályának, nem csak egyszerűen odaragadunk, hanem ahogy kell, megdobódik a kocsi eleje, s ezáltal elszabadulhatunk – rosszabb esetben felborulunk.

A borulások, keresztbefordulások mind nagyon korrektek. Ha valaki megtolja az előtte haladót, az minden valószínűség szerint keresztbe is áll. Az ilyen incidensek pedig gyakran extra látványosságokkal kápráztatják el a nézősereget: az irtózatosságnak és a nagy tömörülésnek köszönhetően pillanatok alatt tömegszerencsétlenségek alakulnak ki. Pontosan olyanok, mint igazából. Pörögve szállnak el a motorháztető, szakadnak az oldalsó



Hát az utastérben kicsit még 2D-k vagyunk és a kormány is lemondott

## Rokon lelkek

### NASCAR '99

Az igencsak közepesre sikeredett előd, amely nem volt annyira szép, mint amennyire ronda, de legalább játszható volt. (ld. **576** '99/2 – 74%)

### NASCAR 2

Mivel a NASCAR-licenccel legalább annyi helyre adják e, mint a Forma 1-et, a Sierra is vadul próbálkozik vele. Ez a két évvel fiatalabb konkurensnek is méltó társa volt (ld. **576** '97/2 – 81%)

motor lehetne egy kicsit kevésbé kocka formájú, azért az mindenképp meggyőző, ahogy mindig az a darab válik le az autóról, amit éppen legyalultak. Mellesleg az egyszerűbb horpadások is elég sokfélék lehetnek, szóval a program kifinomultnak érzékel a különböző sérüléseket. Viszont egy dolgot hiányoltam: a kocsik sohasem kapnak lángra, és a kerekek sosem szakadnak ki. Legfeljebb olyasféle füstöt láthatunk, mint amikor ráhajlik egy lemez a gumira...

A sérült autónkat később motion captured mozgású, eredeti overállokba felöltöztetett szerelőcsapat várja a boksztban – ez megint egy jópofa mozzanat. Mint egy igazi közvetítésen, végignézhettük, amint felteszik az új kerekeket, ahogy az "üzemanyagfelelős" bedobja a palánk mögé a kiürült kannát, stb. Újdonság, hogy a szerelők hibázni is tudnak, amivel szintén az élethűséget vették célba – habár nem tudom, lesz-e olyan önsanyargató játékos, aki még él is ezzel a (szerencsére csak opcionális) lehetőséggel. A boksztból kapjuk a tájékoztatókat is. Bár időnként megszólal egy kommentátor, java-részt a csapatunk adja le rádión, ki esett ki éppen, vagy mire kell vigyáznunk.

Nem szóltam még a kocsi külalakjáról, holott ebből a szempontból is csak dicsérnem kell a grafikát. A NASCAR 2000-ben nagyon dögösek a járgányok. Az eredeti matricák finom felbontásban díszelnek rajtuk, a fényezés klasszul megcsillan, az



Száddam magasra emeli a Próféta zöld zászlaját

burkolatok – néha kész MÉH-teleppé alakul a pálya egy-egy szakasza. A 2000-es kiadásban tehát már tömek az autók, méghozzá egész szépen. Noha a lecsupaszított

ármékokra is gondoltak, s a kocsiszekrényen belül jól láthatók a bukócsövek. Csak a belső nézet béna, de az viszont nagyon. Az alkotók – ki tudja miért – továbbra sem tudtak megválni a sima 2D-s műszerfal-tól, ami enyhén szólva lehangoló látvány. A merevítő ármékának a változásával megpróbálták ugyan "életre kelteni" ezt a nézetet, de az vajmi kevés, főként azért,



mert közben a gáz és a fékpedál csak úgy oda van rajzolva a képernyő aljára. Ami pedig a legszörnyűbb: kormánykerék se rajzolva, se ahogy sincs... A legjobb az lesz, ha gyorsan el is felejtsük ezt a nézetet, ugyanis inkább kívülről érdemes irányítani a kocsit.

Nem tudom ki hogy van vele, de én nagyon csípek az amerikai járgányokat, nem utolsósorban a hangjuk miatt. Arrafelé ugyebár nem gond az üzemanyagár, úgyhogy a "benzinalókban" több ezer köbcentis motorok pöfögnek, s ezt a játékban is frankón hallani. Ehhez jönnek még a dinamikus töréshangok, és a négy kerék irányából jövő fékcsikorgások, úgyhogy az audio effektek teljesen meggyőzőek.

## Amerikai minőség

A játékban több mint 30 igazi NASCAR pilóta szerepel, köztük természetesen a legnagyobb nevek. Aki esetleg szokták követni a NASCAR eseményeit, még a versenyzők stílusát is felismerhetik – pl. ahogy például Jeff Gordon diszkrét koccánásokkal próbál utat törni magának. Az aktuális nevek túl választható hét "NASCAR legenda" is, sőt közülük az egyikhez egy külön üzemmód is tartozik.

Eredeti pályából összesen 18 van, köztük az új Homestead-Miami Speedway is. Van továbbá öt kitalált, kacskaringósabb út is – nyilván azért, hogy a sok hivatalos pályán nehegyen elszédüljünk. A pályák kidolgozása egyébként igen nagy előrelépés a korábbi részekhez képest. A textúrák nagyobb felbontásúak, a tribünök szoborban néznek ki, rajtuk kivehetők a nézők alakjai. Azonban hozzá kell tennem, hogy csak viszonylagos a fejlődés. Kissé fura, hogy épp nemrég versenyeztem az indianapolisi pályán az F1 2000-



Ilyen gumival biztonságosan csúszhatunk meg barátnőnk

ben, és ott mintha csöppet másképp nézett volna ki. Ez pedig azért különösképp érdekes, mert az is az EA Sports berkein belül lett fejlesztve. De említhetném bármelyik más terepet is. A kitalált pályákon szörnyű nézni, hogy amikor nyílt terepre érünk, még mindig ott tartunk, hogy két oldalt van egy-egy poligonfal, amire hol éppen fák, hol éppen parkoló autók vannak felrajzolva.

Itt jegyzem meg: a játék technikai opciójánál beállítható a Glide használata is, de nem ajánlom. Nálam legalábbis ahelyett, hogy töltezt volna a D3D-n, inkább csak jobban elmosta a textúrákat – például az imént említett parkoló kocsikat teljesen elhomályosította... Az egyszerű terepnek végül is egy pozitívuma azért van: a sebességgel általában nincs gond, s még

egy középkategóriás gépen is nyugodtan be lehet kapcsolni minden effektust a kocsikon. Jó lehet akadozást azért tapasztaltam, de az nem a grafika miatt adódott. Nagyon csúnya hiba, hogy időnként a kommentátor szövegét betöltve akár másodpercekre is lefagy a játék.

## A játékmódok

A menürendszeren szintén újítottak: egyszerűbb, és áttekinthetőbb lett. A Quick Race a nevéhez méltóan azok számára lett rendszerezve, akik csak gyorsan le akarnak zavarni egy menetet: azonnal indul a verseny, s mind a versenyző, mind a pálya véletlenszerűen sorsolódik ki. Az egyjátékos módon belül három lehetőség nyílik. Először is rendezhetünk egy sima NASCAR hétvégét. Mielőtt konkrétan a versenyekhez kerülénk, választanunk kell egy pilótát és egy pályát, az opcióknál pedig a körülményeket állíthatjuk az ízlésünkhöz/tudásunkhoz. Utóbbi három részből tevődik össze: a versennyel kapcsolatos beállításokból (itt engedélyezhetjük például a legendás nagy öregeket), az AI-ból, ami az ellen-

felek tudásán túl vonatkozik többek közt a húzó effektus szabályozására is, és végül a NASCAR opciókból, ahol a szabályokkal kapcsolatos dolgokat találjuk. A hétvégék is élethűen lettek rekonstruálva: két kvalifikációs menetből, hozzájuk gyakorlómenetekből, és egy ún. Happy Hour me-

netből állnak – no és persze a versenyből. A Happy Hour annyiból más, mint a sima gyakorlás, hogy a többiek is részt vesznek benne, így tehát a "draftolás művészetét" is próbálgathatjuk. Mindezek között pedig benézhetünk a garázsba is, ahol a következő műszaki paramétereket találjuk: gumi keménysége, lengéscsillapítók, súlypont elhelyezése, a rugó típusa, a sebességfokozatok áttételei, kerékdőlés, a differenciálmű igazítása, az üzemanyag mennyisége, végül a spoilerok dőlésszöge.

A Championship Season (azaz bajnokság) üzemmód magától értendően több hétvégét foglal magában, s ami külön érdekesség: nem muszáj a hivatalos menetrendet követnünk. Tetszőleges "pakkot" állíthatunk össze a pályákból, s

a válogatásunkban szerepelhetnek a fantázia pályák is.

A harmadik egyjátékos mód egy újdonság: a Race Against the King. Egy párbajról van szó, melynél a NASCAR történelem valaha élt legnagyobb alakjával, Richard Pettyvel lehet összemérni a tudásunkat – a színhelyet és a versenyzőnket persze ez esetben is mi választhatjuk meg.

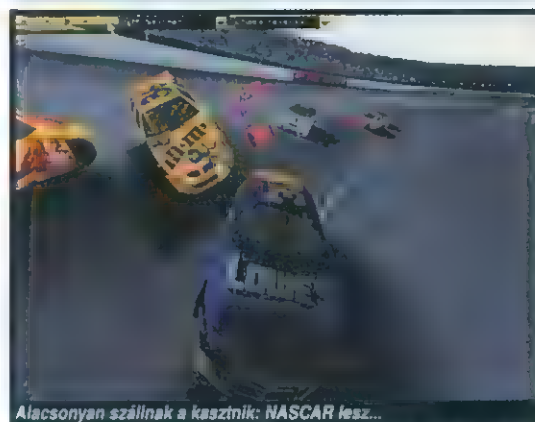
A játék Multiplayer módjával nyolc résztvevős hálózati, avagy modemcsatlakozású játék indítható, de ha fellépünk az EA Sports site-jára, Internetes partikat is rendezhetünk – utóbbi esetben három másik ellenfelet hívhatunk ki.

## Nem sétamenet

Hát szóval már éppen ideje volt, hogy az EA Sports háza táján NASCAR ügyben is rend legyen végre – ez a sorozat nagyon kilógott az amúgy magas színvonalú sport-szimulációk közül. Külön dicséretes, hogy nem csak az audiovizuális élményt csiszolták, hanem magát a játékélményt is. Az ellenfelek tudása bőségesen elegendő már alapban is, de a NASCAR-rajongók jóval felvihetik 100%-ra a tudásukat. Én mondjuk inkább lejjebb vittem, hogy az agresszív stílusomnak jobban tudjak hódolni – úgy még egy-két keresztbeállítás is belefért egy versenybe. A számítógépes versenyzők viselkedésével tehát frankón meg voltam elégedve. Csupán akkor találtam őket furcsának, amikor nagyon összetört a szerencsétlenségem. Amikor ugyanis felszakadozik a mezőny, s egy csomó lerobbant kocsi vánszorog, mintha kicsit megbolondulnának a gépi játékosok – például gyakran a falat radiozzák egyesek. Összegzésképpen tehát a NASCAR 2000 elegendő kihívást kínál azoknak, akik komolyan kívánnak a híres pilótákkal megmérkőzni, és elegendő szórakozási lehetőséget azoknak, akik a "min-



Kéretik a sörösátor látogatóinak nyugalma fékcsikorgással zavarni!



Alacsonyán szállnak a kasznik: NASCAR lesz...

dent bele"-alapon szeretnének tombolni. Persze utóbbiaknak ajánlom kevésbé a programot, hiszen aki a kissé egysíkú keringő volta miatt már alapban halálosan unja a NASCART, az ettől a játéktól sem fogja nagyon megszeretni és valószínűleg a Sierra készülő NASCAR 3-át sem fogja éjszakánként izgatottan forgolódva várni.

V.Z.

## külső/belbelső

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENERONA

## summa summarum

Az EA eddigi legjobb NASCAR-játéka, ami azért még mindig megmaradt régejtéknak

## végítélet

78%



# STAR TREK: ARMADA

★ Imperium StarTrekica, Bill Klingonnak, szeretettel

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Activision

Kiadó: Activision

website: www.activision.com

Minimum konfiguráció: P266, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

**K**i tudja miért, de kicsiny hazánkat nem fertőzte meg túlzottan a Star Trek-őrület – például nem hallani róla, hogy készülne a Klingon-Magyar szó-tár. Én sem mondanám magamat rajon-



Borgenlandban új bázis épül

gónak, noha a moziban mindig megnézem az új Star Trek-filmeket. Azt mondjuk nem csodálom, hogy a Star Trek-játékok miért nem hódítanak különösebben: az utóbbi néhány kiadvány igen-igen esélyes induló lett volna egy szép citromdíjért. Ami persze nem jelenti azt, hogy a Star Trek: Armada esetében túl korán kellene ítélnünk, én legalábbis részemről azt hiszem, a Borg sem asszimilálta volna jobban a Command&Conquer-féle stílusirányzatot a Star Trek témába. Az űrbéli helyszínek ellenére ugyanis a jól megszokott RTS szabályok a mérvadók, s még a perspektíva is teljesen tradicionális. Mármint tradicionálisan felülnézeti – azaz 2D-s síkban játszódik a történet. Első hallásra nyilván korlátozottságnak tűnik mindez (hiszen játszhattunk már egy Homeworlddel is), de mégsem az: bár felülről láthatjuk a dolgokat, a kidolgozás azért 3D-s, méghozzá nem is akármilyen. Szépen árnyékolta meteorok, örvénylő dimenziós lyukak biztosítják a látnivalót, na és nem utolsó sorban maga az akció sem csúnya. Az egyik leglátványosabb elem, amikor például a lézerek, illetve a fotontorpedók becsapódnak az űrállomások oldalába: eleinte csak a pajzsok izzanak fel, de szemlátomást a burkolat is sérül, majd jön a kegyelemdő-



Védekező harc a Borg két gépe ellen (másszóval: Operation Tuborg)

fés, s heves szikrázás után hirtelen elemi darabjaira robban az egész.

## A véges világűr

Ahhoz képest, hogy elméletileg az "űr" szó hallatán a nagy

semmi, illetve a távoli csillagok sokasága jut az ember eszébe, meglepően sokszí-  
nűek a pályák. A szónak a legszorosabb értelmében is, hiszen például különböző típusú kódfelelőknél lehet átrepülni. Ezek

rádásul strasztégiailag is lényegesek. A kék nebulában rejtőzködni lehet, mert-hogy azon belül nem működnek a célzó berendezések, míg a piros köd ellenben radioaktív, ami-ből leszűrhető a következtetés: nem túl okos dolog sokáig kóvályogni benne. Még a háttér is számít, hiszen ha egy bolygó mellett kezdünk el bázist építeni, gyorsabban fog növekedni a katonáink száma.

Hogy végül is pályákról beszélhetünk (és nemcsak helyszínekről), az főként annak köszönhető, hogy a meteorittrajokból labirintusokat hoztak létre, rádásul még "ajtókat" is csináltak beléjük: az űn.

féreglyukakon keresztül a térben ugorhatunk – gyakran egyazon pályán belül.

## Négy dudás egy csárdában

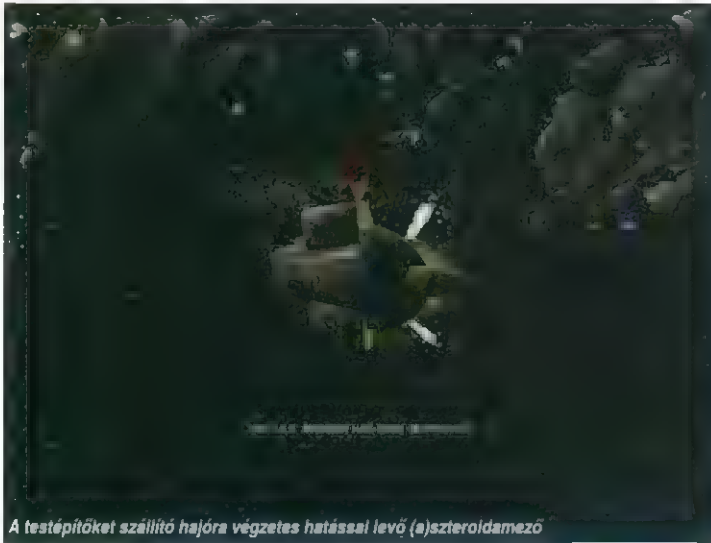
A játékban négy jól ismert faj szemszögéből láthatjuk egyazon háborúnak a kialakulását. Ha egyjátékos módot indítunk, sorban jön mindegyikhez négy-négy küldetés, amelyek végül egy teljes történetet alkotnak. Elsőként Picard kapitányék, pontosabban a Szövetség oldalán harcolhatunk. Bemelegítésnek egy kis összezördulésnek leszünk résztvevői egy lázadó Klingon csoporttal, majd a komolyabb küldetések keretében a Borg fenyegetéssel nézhetünk szembe. Utána Klingon oldalról hasonló gondokkal küzdünk meg: vagyis többek közt az említett lázadóval. A "fejlett" Klingon Birodalomban egyetlen karddal lehet bizonyítani a trónra való jogos igényt, amit egy Toral nevű fickó egy hamisítvánnyal próbál a maga hasznára fordítani – akár még romulán segítséggel is. A romulánok szemszögéből ezután egy bizonyos Omega részecske megszerzése a legfőbb célunk, ám a kimeríthetetlen energiájú anyagra a Borg is nagyon feni a fogát. Végül ezért a Borg központosított akarátát megtestesítve egyszerű a dolgunk: mindenkit asszimilálni, s gyarapítani a népet! Csak vannak olyan lények, amiket nem lehet "beolvasztani"...

Minden küldetésnek megvannak a maga kritériumai. Ez persze mindig más: hol hadi üzemeket kell létrehozni, hol csak menekülnünk, stb. Mondjuk az adott küldetés célján kívül többnyire természet-szerűleg az van felsorolva, hogy a vezérhajónak életben kell maradnia.

## A haditechnika

Annak megfelelően, hogy éppen melyik fajt irányítjuk, egyszer hol romulán vihar-madarakat gyárthatunk, hol meg a tökéletes formatervezésű (értsd: kocka, gömb, gyémánt) Borg gépezeteket. Nyersanyagként az űn. dilithium szolgál, amit lila kis holdaknál lehet bányászni. Ehhez viszont megfelelő felszerelés is kell: állomás és bányászahajó. Ezeket természetesen nem a tálapó hozza: a konstruktőr hajókkal





A testépítőket szállító hajóra végzetes hatással levő (a)steroidamező

kell az építkezéseket megkezdeni. A második legfontosabb dolog maga a bázis, ami – mint már utaltam rá – főként a hadseregünk létszáma miatt nem elhanyagolható. Meg azért sem, mert az RTS játékok klasszikus szabályai szerint bizonyos dolgok megépítéséhez szükségessé az alapok. A megfelelő személynél feltevések például alapkövetelménynek számítanak a hajógyárhoz, vagy a fejlesztési központhoz. Utóbbi helyen új fegyvereket lehet kikísérletezni, de a felépítésével nemcsak az extra fegyverek válnak elérhetővé, hanem a jobb gépek is.

Az irányításon nincs sok magyaráznivaló: a stílus mára már annyira letisztult, hogy teljesen evidens. A bal gombbal jöhetjük ki a hajókat (akár többet is), mire az irányító panelen infók jelennek meg az adott egységekről, plusz ikonok, hogy miket tehetünk velük. A sima "támad meg" vagy "állj" felszólításokon kívül általánosabb parancsokat is kiadhatunk. Nagyon tudtam díjazni, hogy amikor az ellenség teljes megsemmisítése kell a győzelemhez, egyszerűen csak kiadhattam a "kutass és rombolj" parancsot, mire a hajóim szépen szétszéledtek vadászni. Nagyon hasznos továbbá a "terület feltárása" parancs is. Ha nem az ikonok közül választunk, a jobb gombbal haladhatunk a terepen. Az irányítópanel első harmadán az adott szint teljes térképe helyezkedik el. A terep ismeretlen részeit "lepel" borítja – szokás szerint –, de a már feltárt részek is ködbe burkolóznak, amennyiben nincs a közelben egy egységünk. A panelen van továbbá egy kis ablak is, ahol valóban 3D-ben, az akció síkjából láthatjuk a dolgokat – néhány másodper-

ces snittek révén folyamatosan figyelemmel kísérhetjük az összes egységünket. Ez nemcsak hogy egy igen tetszetős képernyő, de még figyelmeztet is minket, ha valahol harc kezdődik. Csak kattintani kell egyet az ablakon, és máris a csata helyszínéhez kerülünk.

Az elvakult Star Trek-rajongók esetleg a játék hibájául róhatják fel, hogy a Csillagflotta legnagyobb hajói majdnem akkorák mint egy Borg kocka, de hát nagyjából azonos "súlycsoportokat" kellett kialakítani, úgyhogy a részleges méretaránytalanság teljesen érthető. Mind a négy fél irányítást átvehetjük, így az izgalmas játék érdekében azonos erőviszonyokra volt szükség. Ezt az apróságot leszámítva amúgy nagyon eredetiek a hajók. Nemcsak a formájuk, hanem a fegyverzetük is. Bár tulajdonképpen csak öt fajta hajó gyártható fajonként, ez nem tűnik olyan kevésnek – köszönhetően a fejleszthető cuccoknak. Az extra fegyverek ikonjai a középső panel tetején jelennek meg. Például kifejleszthetünk kommandósokat, akik egy kisebb űrkabinnal hajtanak végre diverzáns akciókat. A hajók fegyverze- te abszolúte igazodik a Star Trek-univerzumhoz (a romulán flotta például alapban el van látva álcázó berendezéssel), az pedig külön dicséretes, hogy a küldetések megkívánják, hogy éljünk is az adott technikával. Például kifejleszthetünk romulán kémet, akit egy álcázott hajóval kell bejuttatnunk egy klingon börtönbe.

### A legénység

Kicsit nem árt megállni a katonáink létszámánál – ugyanis ez az egyik legeredetibb vonása a játéknak, ha van egyáltalán ezen kívül másik. A személyzet központi szerepet játszik a flották működtetésében. Nemhiába: a nyersanyagkészletünk mellett ez a másik mutatója a gazdaságunknak. Megeshet, hogy nyersanyagunk bőven van, de mégsem tudunk új hajókat hadrendbe állítani, mert nincs, aki vezesse őket. Külön vannak ráadásul a

tisztek számlálva, akikre a nagyobb hajók fedélzetén van egyre nagyobb számban szükség. Ha növelni akarjuk a kiképzett tisztek számát, külön fejleszthetjük a bázisunkat e célból.

Újabb érdekes momentum, hogy az emberek könnyebben fogynak, mint a csatahajók. (Nahát! Ez tényleg érdekes. A való életben pedig pont fordítva van, ugye Zoli? – CoVboy) Amelyik hajónak pedig tönkrement a pajza, ott minden sérülés emberáldozatot követel. Ez pedig azt a lehetőséget hordozza magában, hogy szellemhajókkal találkozunk. Ahogy az már a Star Trek-univerzumban szokás, ilyenkor átsugározhatunk embereket a roncokra, s azokat megjavítva újabb egységekkel gyarapíthatjuk az armadaunkat – akár az ellenség hajóival, vagy esetleg elhagyott csempészhajókkal. Az ellenség hajóira akkor is küldhetünk em-



Hm. Megvan a megoldás a Borg bűvös kockára

bereket, amikor még küzdenek, de már nincs meg a pajzusuk. Ebben az esetben az átsugározott katonák a fedélzetén vívják meg a harcot, s ha végül felülkerekednek, miénk a hajó. Érdekes kihívás ezzel vacakolni, mármint hogy az ellenséges technikát lehetőleg ne elpusztítsuk, hanem inkább elkobozzuk.

Bár meglepőnek épp nem mondható a dolog, hiszen a Borgnak éppen ez az egyik közismert fegyvere. A kifejlesztett asszimilátor segítségével vele arra is képesek vagyunk, hogy egy hajót a személyzettel együtt állítsunk át az oldalunkra. Ha netán ellenünk próbálnának meg hasonló taktikával élni, természetesen megvan a szükséges ellenintézkedés lehetősége: minden hajón van önmegsemmisítés, amit kellő időben aktiválhatunk.

### Akadnak problémák

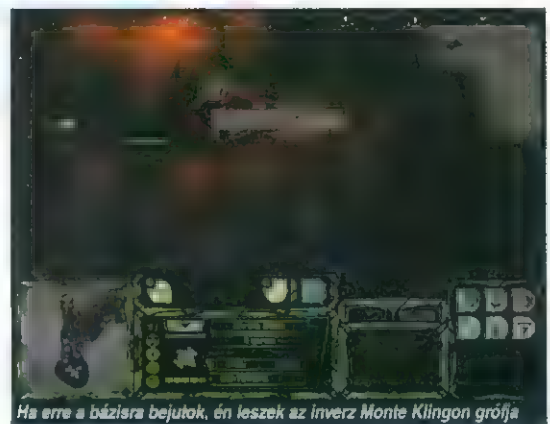
Az Armada egyjátékos része 4\*4 küldetésből áll, plusz még van a befejezés, hiszen az már mégsem járja, hogy a Borgé legyen az utolsó szó – ez még újabb négy küldetést jelent. A Star Trekre oly jellemző politikai fordulatokat (egyezkedést, árulást) rövid közjátékok biztosítják, melyeknél mellesleg Picard és Worf az eredeti hangjukon szólalnak meg (Patrick Stewart, Michael Dom). Hangulatilag az is tetszett, hogy a klingon pilóták néha ékes

klingonsággal nyugtázzák a parancsainkat.

A játék egyre nehezebb kihívásokat kínál, amik ráadásul elég változatosak is ahhoz, hogy ne érezzük az egészet monotonnak. Igaz, a multiplayer játékra ez már nem annyira vonatkozik, de szerencsére ott viszont előre beállíthatjuk, milyen terepen kívánunk elindulni, s így például nem kell mindig az építkezéssel fáradoznunk. Sajnos a játék stabilitásáról nem sok jót lehet mondani. Az Activision sajnálatát fejezi ki, amiért nem minden videokártyával működik tökéletesen a program: ahol gondot okozna a "3D és 2D technológia különös kombinációja" (ahogy a készítő fogalmaztak), ott a játéknak egy ún. safe módját javasolják. Aki már vacakolt a Windows-zal, az tudhatja, mit jelent mindez. Hát mit mondjunk: ez bizony elég gányolt megoldás.

Nekem is kifogyott rendszeresen a játék, de még nálam egész tűrhető volt. Idővel megszoktam, hogy az Esc billentyűre automatikusan kilép a program, meg hogy a küldetések befejeztével is történhetnek furcsa dolgok... Engem inkább olyan dolgok zavartak, mint amikor egy kötelekből lemaradt két űrhajó, s bera- gadtak egy meteoritmezőbe, noha a kötelek első tagjai gond nélkül ellavíroztak.

A hibái ellenére azonban az Armada mégiscsak többet nyújt, mint a legutóbbi egynéhány Star Trek-játék. Amióta az Activisionhoz került a Star Trek licenc, egyre másra jönnek ki a játékok a témá- ban, de ezek sajnos nem nagyon öregbi-



Ha erre a bázisra bejuto, én leszek az inverz Monte Klingon grófia

lik a Star Trek hírnevét. Játékok garmada helyett inkább elég lett volna egy-két ilyen Armada – vagy ennél alacsonyabbra nem kellett volna engedni a színvonalat.

V.Z.

## Rokon lelkek

### Imperium Galactica

Hasonló elképzelésekre alapozott real time stratégia az űrben, bár az Armadánál sokkal komplexebb kivitelezésben. Egyébként is a mi gyerekekünk a legszebb (ld. **576** '2000/1 – 90%)

### Homeworld

Egy igencsak egyedi stratégiai játék a Sierrától, amely apró hibái mellett azért megmutatta, hogy mit lehet kihozni egy 3D sci-fi RTS-ből (ld. **576** '99/11 – 84%)

**külső/belső**

ÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
STÁVATOSSÁG  
ZENTRONKA

**summa summarum**

**Eddig ez a legjobb  
Star Trek-játék az Activisiontól**

**végítélet**

**79%**



# DEVIL INSIDE

★ Ne menjenek sehová! Egy rövid reklám után még több vérrel folytatódik a show! Újabb hullák egyenes adásban! Meg minden!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Game Squad

Kiadó: Cryo

website: www.devil-inside.com

Minimum konfiguráció: P-II 233, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: –

Az egymással versengő kereskedelmi TV-csatomák jóvoltából ma már bizony elmondhatjuk: a "képládából" özönlő erőszak- és giccsáradat az USA-ban sem bőségebb, mint nálunk. Elképesztő, hogy mit meg nem lehet etetni a jó néppel, gondolkodok itt elsősorban a különböző show-műsorokra, illetve ún. riportfilmekre. Állítólag például több millióan várják annak a sztárriporterünknek a műsorát, aki az egyik adásában a dél-amerikai kokainbárókkal vette fel a harcot. Bevallom, az adás engem is lenyűgözött: géppisztolyok, golyóálló mellények, és még némi puskaropogás is – nagyon komoly volt. A legjobban az a mozzanat tetszett, amikor hirtelen menekülni kellett, és mindenki csónakokba pattant. Pontosabban nem mindenki: az operatőr a partról vette fel a snittet, tehát ő nyilván hősi halált halt a riport érdekében...

Na mindegy, mindent a nézőért, csak neki, csak most és csak ott. A tv-zombi epedve várja, hogy minél látványosabb és mi-

nél erőszakosabb képekkel kápráztassa el ez a csodálatos ketyere. Ebből a tendenciából kiindulva úgy tűnik, hogy nincs már messze az az idő, amikor valóban olyan show-műsorok kerülnek adásba, mint amit annak idején a Schwarzenegger-féle Running Manben láthattunk. A tetszési indexnek már ma is az a mozgatórugója, hogy mondjuk a hős amerikai katonák mennyi gonosz arabust gyilkoltak le Irakban. (Nem csodálnám, ha a CNN hírműsorainak köszönhetnénk például nyelvünk 'arabs telivér' kifejezését.) Innen már könnyen kiszámítható, hogy a következő lépés az, ha ezeket a hősies tetteket be is mutatják. Az Devil Inside-ban egy ilyen show-műsorba nyerünk bepillantást. Nemi szarkazmust sem mellőzve lett kitalálva ez a hor-



Az intim betét reklámok után újabb véres jelenetek következnek...

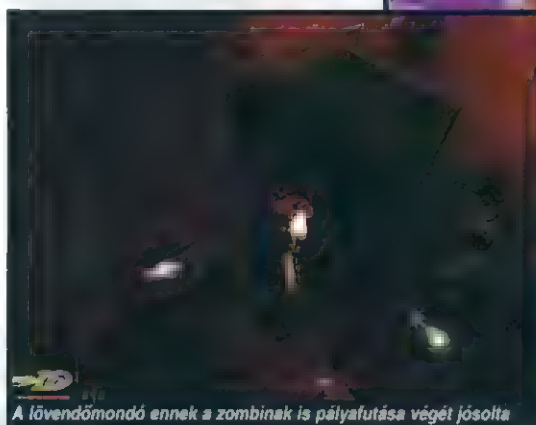
ror-játék: kikent-kifent cicababák tapsikolnak a "jóvágású" műsorvezető körül, aki élőben közvetíti minden brutális tettünket, beleértve halálunkat is. Bár érezni a gúnyt, azért mégis meglehetősen az egész – belőlem legalábbis ezt a hatást váltotta ki. Nem

köszöni, hogy aggodalomra semmi ok: a jövő héten új jelentkező lesz a műsorban.

## Helyszíni közvetítés

A történet Hollywoodban játszódik, valamilyenkor a 21. század elején. Halloween éjszakáján Dave Ackland – a néhai rendőr – a WWWL@ csatoma megbízásából érkezik a Los Angeles melletti Shadowgate birtokra, ahonnan kegyetlen gyilkosságokról érkeztek bejelentések. Ki kell nyomoznia, mi lehet a dolgok hátterében. Ott, mármint a birtok kapujánál, vehetjük át az irányítást, de mindenekelőtt – egy rövid videó-bejátszás erejéig – megnézhetjük, amint a Devil Inside show bejelentkezik.

Ha még esetleg emlékeztek a Mega Race nevezetű (szintén Cryo) játékra, abban volt egy Lance Boyle nevezetű showman, aki ripackkodásban még Fridzsit is felülmúlta. A figurát megszemélyesítő színész visszatérő alakja ugyan most nem tűnik fel, viszont a hangjára azonnal ráismerni. Nem csoda, hogy a Cryo ismét őt választotta: remekül passzol a műsort ve-



A lövedémondó ennek a zombinak is pályafutása végét jósolta

azon döbbsen meg, ahogy a rám támadó zombik fejéből paradicsomszószt varázsoltam (e téren már vagy száz másik játékban is jeleskedtem), hanem azon, hogy amikor először műveltem ilyesmit, a stúdióban ülő közönség elismerően tapsolt és ünnepelt, mintha csak megnyertem volna az NDK gyártmányú levehető ajtós turmixgépet. Jópofa a kimúlásunk konferansza is: miközben a kamerás a holttestünk felett köröz, a műsorvezető nem felejt el





zető Jack T. Ripper (nomen est omen) személyiségéhez.

A játék készítői elképesztő módon ügyeltek rá, hogy valóban egy TV-közvetítés illúzióját kapjuk. A beleélés maximális, már csak azért is, mert a játékművetőkben oly gyakran használt "kamera" kifejezés itt nem csak szinonima: végig egy operatőr követi hősünket. Hatalmas poén, hogy akár át is válthatunk a kamerájára. Amúgy külső ("Tomb Raideres") perspektívából látjuk emberünket, de "rácsatlakoz-

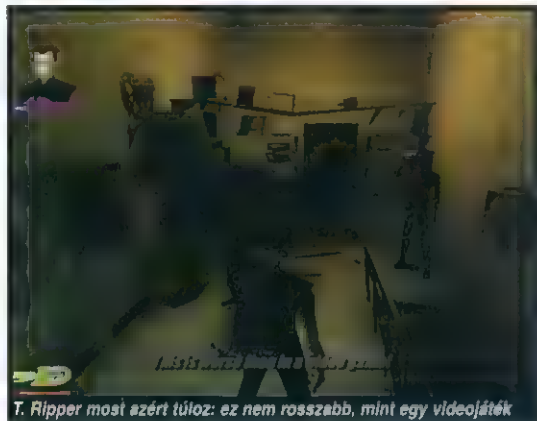
felszerelve, amivel igen pontos célzhatunk. Erre szükségünk is van, mert az élőhalottak – jó szokásukhoz híven – sehogys sem akarnak a fűbe harapni. A program nagyon meggyőzően szimulálja a sérüléseket, azaz csönkolhatunk kedvűnkre. Ha nem pontosan a fejre célzunk, csak annyit érünk el, hogy egy kar nélküli avagy kilyukasztott zombi fog tovább masírozni, esetleg egy féllábú torzó fog tovább küszni.

A zombik darabolása közben hamarosan új tapasztalattal gazdagodunk: az élőhalottak spontán égéssel távoznak a pokolra. Az égés annyira heves, hogy ha a közelükben vagyunk, könnyen lángra kaphat a mi ruhánk is, ami persze nem túlzottan egészséges dollog. Még szerencse, hogy ez nem annyira végzetes,

Azt már a külső helyszínek megvilágításából és ágas-bogas fából is láthatjuk, hogy a grafika jóval átlagon felüli (ráadásul jó messzire ellátni a terepen), de igazán akkor teljeseedik ki a látvány-orgazmus, amikor a kastély belsejében barangolunk. Noha az épület belsejében barangolunk, csak gyönyörködni lehet benne. Igazi főúri hangulat árad még a legjelentéktelenebb zugból is. Ha például a klotyón felnézünk a plafonra, egy freskon akad meg a szemünk. A leamortizálódott állapot is nagyon életszerű: pókhálók lógnak mindenütt, be vannak deszkázva az ablakok, a vakolat sok helyen lemállott s a csupasz fal látható, a lámpatestek össze vannak törve, néhol le vannak szakadva, és még sorolhatnám – hamisítatlan szellemkastélyt vizsgálhatunk át töviről hegyire.

### A metamorfózis

Csak azt csodálom, hogy még van villany, és a klotyót is le lehet húzni. Talán mégsem lenne annyira elhagyatott a kastély? Mindenesetre menet közben megerkezik



T. Ripper most azért tűzöl: ez nem rosszabb, mint egy videojáték

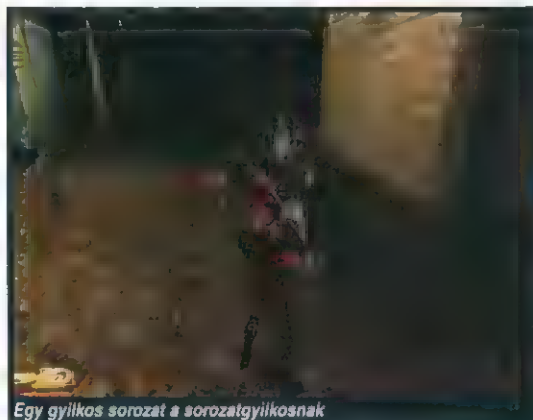
hatunk" ún. kémkamerákra is, amelyek bizonyos pontokon vannak rögzítve, a la Running Man. A közvetítés mellett vannak hangulatfokozó snittek is: amikor behatolunk a birtokra, a rendőrök megelőznek minket, s a kialakuló tűzharcról egy helikopteren elhelyezett kamera képsorait látjuk. Ezenkívül "kép a képben" megoldás is tartja a programot: időnként bevágják a stúdiót, sőt ezt opcionálisan magunk is bekapcsolhatjuk. Említésre méltó még az általam csak "Mátrix-effektnek" titulált képsor is: az igazán szaftos jelenetknél megáll az akció, és körbegusztálhatjuk a vértől lucskos áldozatot. Nagyon kedves.

### Riporterünk Jelenti a helyszínről

Szóval ott tartottunk, hogy Dave behatol a birtokra. Hát nem egy hétköznapi tudósítás lesz, lévén mikrofon helyett pisztolyt fogunk szorongatni a kezünkben, mert alighogy megérkezünk, mindenhol zombik bújnak elő a föld alól. A fegyverünk szerencsére lézeres célzóval van

mint a Tomb Raiderben: ha kicsit rohangálunk, elalszik a láng.

Első utunk egy kis szerszámos bódéhoz vezet, ahol mindjárt gyarapíthatjuk a fegyverarszenálunkat, s a továbbiakban egy csinos kis flexet is bevetethetünk a "sebészti beavatkozásokhoz". A kamrában találunk továbbá egy kulcsot is, ami egy közeli rácsos kaput nyit. A kapun túl egy romos kastélyhoz lyukadunk ki. Kulcs persze nincs nálunk, úgyhogy bemenni még nem tudunk. Ebből már sejthető, hogy a kulcsok keresése lesz a legfőbb elfoglaltságunk, és persze a lehető legképtelenebb helyeken fogunk rájuk akadni. A bejarati ajtóhoz például egy leválasztott kis kertben van a kulcs, bent pedig érdemes kutatni az ételliftben, a kártyaasztalban, stb.



Egy gyilkos sorozat a sorozatgyilkosnak

### Vendégünk lesz:

**Dave:** A főhős, valaha kemény zsaru hírében állt. A Los Angelesi rendőrségnél mint "jellemábrázoló" szerzett hírnevet: az volt a dolga, hogy a büntény színhelyén talált nyomokból jellemzést adjon az ismeretlen tettestől – akár azon az áron is, ha ehhez bele kellett bújni a gyilkos bőrébe. Minthogy igen eredményesen végezte a dolgot, híre ment különös képességének, s végül átszerződött a WWWL @ TV-csatamához. Mostanában tehát a szórakoztató iparban kamatoztatja rendkívüli adottságát.

**Deva:** Dave női alteregója, egy ún. "első osztályú" demon, aki a Dave-ben megbúvó gonoszt testesíti meg. A Sátán azért küldte a Földre, hogy a megszökött bűnös lelkeket begyűjtse, tehát barmly különös, de ő is a jó oldalon áll. Lucifer parancsainak engedelmeskedik, akár még repülni is tud. Dave hiába szabadítja meg a lelkeket a porhüvelyüktől, csak Deva tudja összeszedni a szökevényeket.

**Harry Grimes:** vagy becenevén a Night Howler, a legfőbb bajkeverő Végtelenül gonosz sorozatgyilkos, és hihetetlen génusz is egyben. Nagy manipulátor, akinek még a Sátánt is sikerült megtévesztenie az artatlanságával. Így szókott meg a Pandemoniumból 39 hasonszórú társával együtt. "A Piszkos Negyven" néven megalakított bandájával egy elhagyatott kastélyba fészkelte be magát.

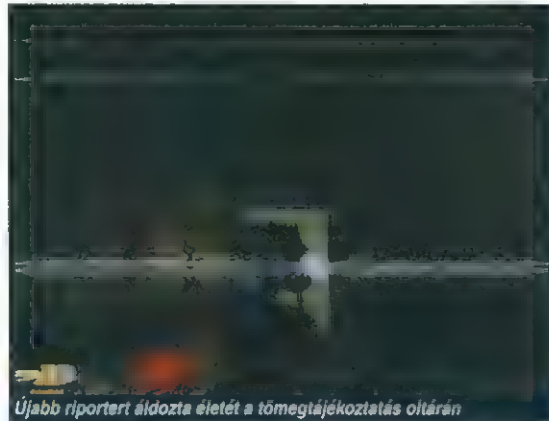


egy új szereplő, Angelina, a rivális TV-csatorna riportere, aki kétségeket ébreszt. Ő úgy véli, hogy az egész felhajtás csak humbug, és a műsorvezetőnk, Jack T. Rippert próbálja lejáratni. Az érvei nem túl meggyőzőek: szerinte Dave is csak beépített ember, de ennek az ellenkezőjéről csakhamar meggyőződhetünk.

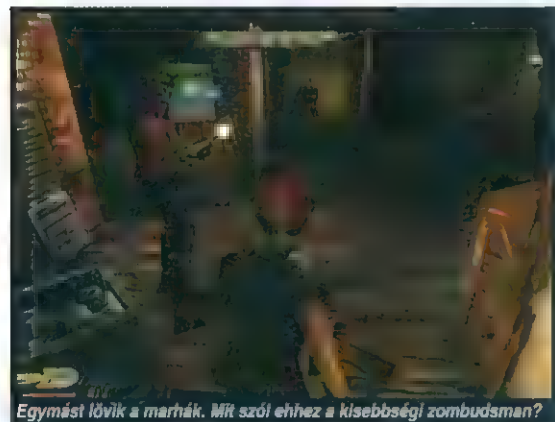
Dave ugyanis nem közönséges halandó. Ezzel kapcsolatban először egy furcsa versre figyelhetünk fel, ami a hallban lévő díszkúta utal, s holmi sátni erőt tulajdonít neki. Később pedig benyitunk a könyvtárszobába, ahol egy gőzölgő piros halomra bukkanunk. Ezek azok a helyek, ahol szereplőt válthatunk, ugyanis Dave-nek megvan az a különleges képessége, hogy Deva legyen belőle. Ő a női alteregója, fekete bőrrucis, csinos démon, aki a pokolnak tesz különféle szolgáltatásokat – még repülni is tud. Vele löfegyverek helyett pszichikai erőt tudunk bevetni. A pszichónk lassan, de folyamatosan töltődik, ennyiben tehát ő az előnyösebb figura. Devának az elkárhozott, de megszökött lelkeket kell begyűjtenie. Egyes zombikat hiába ölünk meg, a lelkeik itt maradnak a Földön, s

A legtovább én azon akadtam el, hogy bonyolultabb megoldást feltételeztem, mint ami valójában volt. Égen-földön kerestem egy helyet, ahol használhatnám az üvegház fogantyúját, holott ez a kar az üvegház ajtaját nyitotta, csak kicsit nehéz észrevenni az egyik oszlopon a vájatot, amibe be kellett illeszteni.

A vérengzeni vágyók nagyjából 50 fajta ellenféllel számolhatnak le, ami a szépen kidolgozott sérülési zónákra és a karakter



Újabb riportert áldozta életét a tömegjelékeztetés oltárán



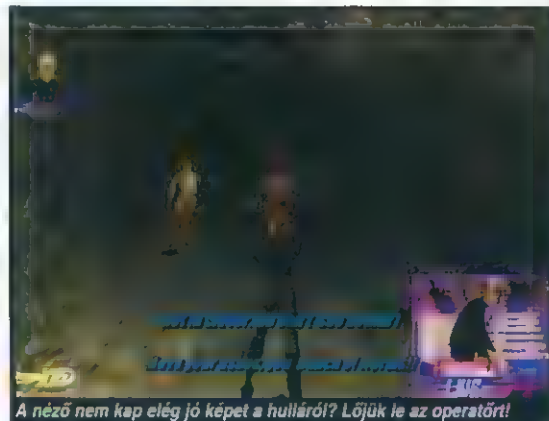
Egymást lövik a marhák. MR szói ehhez a kisebbségi zombudsman?

apró fényekként kóvályognak: őket szípanthatjuk fel vele. A gőzölgő kupacoknál átadhatjuk a lelkeket a pokol urának, s megfelelő mennyiség után még extra varázsfigyvereket is kaphatunk cserébe. Sőt, nemcsak figyvereket, hanem például egy szemet is, amit – akár egy lebegő kamerát – bárhova elirányíthatunk.

### Rokoni kapcsolatok

A Devil Inside leginkább a mára már klasszikussá vált horror-sorozattal, az Alone in the Darkkal hozható rokonságba. Ez mondjuk nem különösebben nagy véletlen, hiszen ugyanaz a Hubert Chardot írta és "rendezte", mint aki az említett sorozat egyik fő alkotója volt. Az immár teljes 3D-t leszámítva szemléltatást hasonló a játékmenet: némi lövöldözős akció egy kísérletes helyen, zombikkal és főellenségekkel, mindez egy klassz sztoriba ágyazva. A kor igényeinek megfelelően mondjuk inkább az akció dominál, és a kaland-mozzanatok általában egyszerűbbek – ennyi változás vehető észre. (Persze ez nem feltétlenül vált a program előnyére – kíváncsian várom, mi lesz ehhez képest az Alone in the Dark 4-ben.) Sokat segít például maga a "közvetítés" is: ha netán el is kerülne a figyelmünket, hogy egy rejtett kapcsoló diszkrétan kattant a talpunk alatt, Jack a stúdióban egyetlen eseményt sem hagy szó nélkül, de a kamerák is gyakran mutatják, hogy mi történt valahol máshol.

rek intelligenciájára tekintettel elég korrek szám. Szinte érezni a találatok erejét, ahogy elterülnek a zombik, és szakadnak a végtagok. Az ellenfelek viselkedéséből pedig frónként következtetni lehet a reakciókra. Jóllehet a "hétköznapi" zombik csak ostobán csoszognak felénk, de azok a lelkek,



A néző nem kap elég jó képet a hulláról? Lőjük le az operátort!

akik már szemléltatást megpörkölődtek a pokol tüzén, jóval harcedzettebbek. Géppisztolyokkal lövöldöznek ránk, ráadásul még egymásra is. Ezt sokszor a saját hasznunkra is fordíthatjuk: ha látunk egy kriptaszökevényt, aki még nem vett észre minket (mert mondjuk a háta mögül közelítünk), elő a hangtompítós stukkert, mire a fickó – nem tudván honnan jött a lövés – a társait is szitává lövi.

Ha már a hangtompítóról szó esett: a fegyverezárunk a kezdeti "sima" pisztolyról hét darabosra bővíthető fel, köztük olyan népszerű (már-már elengedhetetlen) eszközökkel, mint a shotgun, az M16-os géppisztoly és a gránátvető. Ehhez jön Deva nyolc különböző pszichikai támadása.

Biztos, ami biztos, az alkotók a Resident Evilből is loptak egy keveset. Eredetinek ugyan nem mondható, de azért jópofa a "Ki-kicsoda könyv", amit a könyvtárból szerezhetünk be. Ez egy teljesen üres dosszié, melyet mi tölthetünk fel oldalakkal. Az eldugott zugokból előkerülő lapok mindenkit – még a legegyszerűbb zombikat is – alaposan jellemzik, minek köszönhetően a gyenge pontjainkról is tudomást szerezhetünk. Emellett olyan "tanulságos"

és szórakoztató információk jutnak a birtokunkba, mint például hogy az első észlelt zombi egy sarkkutató volt, aki eltévedt az expedíciójával az Antarktiszon, s mint-hogy ebből kifolyólag kannibalizmusrá adta a fejét, végül emésztési zavarai támadtak... A lapokon kívüli találhatunk továbbá még más dokumentumokat is (például egy eretnek jó próféciáit), ezeknek köszönhetően áll össze végül a komplett történet. Egy Harry Grimes nevű sorozatgyilkos a főkolompos, akit két évvel korábban kivégeztek, de megszökött a pokolból. Nem tudom megállni, hogy hozzá ne fűzzem: a sztori "alig" mutat hasonlóságot a Shadow Mannel...

### Show must go on!

Jóllehet túl sok eredetiséget nemigen tud felmutatni a Devil Inside, viszont igényességet annál inkább – és ez bőven elég ahhoz, hogy mindenkit magával ragadjon a hangulata. Bravúrosan szép tükörkében láthatjuk viszont magunkat, de az is nagyon hatásos megoldás, ahogy a kamerás követ minket, s megvilágítja nekünk a sötét zugokat. Aprópó, kamerás: nem tudom, mennyire vannak megfizetve a szóban forgó csatormáknál az operatőrök, mindenestre igencsak beleváló fickók. Ha egy zombi harapdálja a fülfüket, akkor is rendületlenül nyom-

ják a felvételt, arra várva, hogy mi intézkedjünk az érdekükben. Nem feltétlenül muszáj odafigyelnünk a jajgatásukra: ha el is halaloznának, hamarosan kerül másik...

Elég megdöbbentem azon is, hogy még a "Tomb Raider-es" repkedő nézet kamerája is hogy ki van dolgozva. Mármint maga a kamera. Először azt hittem, hogy csak valami hiba az a miniatűr helikopter, amit időnként feltűnni láttam, s csak idővel kapcsoltam, miről is van szó.

Hát igen: grafikailag csúcs a játék, és még a sebességgel sincs különösebb gond. Egy horror esetében persze a zörejek sem elhanyagolhatók. Sajnos a lépéshangok nem túl találóak (mindenthol ugyanúgy kopog a cipőnk), viszont az igen

## Rokon lelkek

### Shadowman

Remek hangulatú horrorshow lélekgyűjtéssel és egyéb misztikus dolgokkal egybekötve, amelyben a legszébb az volt, hogy Acclaimék nem PlayStation-átíratot nyomtak a kezünkbe. (Id. 576 '99/10 – 92%)

### Resident Evil 2

Minden horrorjátékok doyenje, amely máig is rekorder az egy frame-re eső zombikban és vérben. (Id. 576 '99/3 – 93%)

életszerű, ahogy a futás után Dave liheg, vagy ahogy bent a kastély síri csendjében az óráketyegést hallani. A zombik hörgése is elég háborzongató. A rettegést csak az oldja némileg, hogy Dave rádióon tartja a kapcsolatot a stúdióval. Az adásban néha az is behallatszik, ahogy a rendező ad utasításokat a vágóasztalnál, ami újabb adalék a sajátos atmoszférához. A dialógusok és a szinkronszínészek teljesítménye ha nem is feltétlenül Oscar-díjas, de azért többnyire igen színvonalasnak mondható. Lucifer ördögi hangját említhetném példának (hősnőnk holmi halandzsá nyelven és latinul társalog a Mesterével).

Az egeres célzás a lézeres keresővel kiegészülve nagyon el van találva. Viszont két zavaró jelenséget meg kell említenem az irányításból. Először is nem értem, miért nincs ugrás gomb? Vagy ha már nem vették erre a fáradságot, hát miért nem oldották meg, hogy az emberünk ki tudjon mászni egy bokáig érő vályúból? Nevetséges, hogy lefektetett deszkapallókat kell használnunk, ha ki akarunk lépni a hall kútjából. A másik dolog az ajtók nyitása: számtalanszor előfordult, hogy bera-gadtam egy ajtó mögé, s vissza kellett csuknom, csak hogy újra kinyithassam – merthogy hátrálni sem tudtam, ugyanis a sarkamban meg ott lihegett a kamerás. Valahogy ezt a problémát is orvosolni kellett volna.

Na persze ezek azért annyira nem súlyos hibák. De hát mi tehetnék: mást nem tudtam kiemelni, mert amúgy a játék majdhogynem tökéletes. Több hektónyi vér, leszakadó testrészek, pánikkeltő sötét szobák: mindez több, mint elég a kiemelkedő nézettségi indexhez. Hogy áldja meg őket a Szonda Ipsos!

V.Z.

**Külsősin/bolbecs**

LÁTHATYORRAG  
BÁTSZTHATOSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENEBONNA

**summa summarum**

Reklám után még egyszer-kétszer visszajöhete...

**végítélet**

**88%**



## ACOMP Base

- Intel® Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 8.7GB EIDE Ultra DMA HDD
- CD-ROM 48x meghajtó
- 44MB Floppy Disk Drive
- Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB PAU
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Fax modem 56Kbps V.90
- ATX mikroprocesszor
- Microsoft Kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

|                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| Celeron<br>466MHz | Nettó ár: 119.900 Ft |
| Celeron<br>500MHz | Nettó ár: 123.900 Ft |

## ACOMP Xplorer

- Intel® Celeron processzorral
- ABIT VT6X4 alaplap Ultra DMA 66
- 64MB SDRAM
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 44MB Floppy Disk Drive
- ATI Expert 2000 videokártya 32MB TV Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX mikroprocesszor
- Microsoft Kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

|                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| Celeron<br>466MHz | Nettó ár: 162.900 Ft |
| Celeron<br>500MHz | Nettó ár: 173.900 Ft |

# INTERNET

## KORLÁTLAN ELŐFIZETÉS

3000.- FT/HÓ

## ACOMP Zenith

- Intel® Pentium® III processzorral
- ABIT BE6 II alaplap Ultra DMA 66
- 128MB SDRAM
- 18.2GB EIDE Ultra DMA 66 HDD
- DVD 6x / 32x meghajtó
- 44MB Floppy Disk Drive
- ATI Fury MAXX videokártya 64MB
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56Kbps V.92
- ATX mikroprocesszor
- Microsoft Kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

|                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| Pentium III<br>550MHz | Nettó ár: 279.900 Ft |
| Pentium III<br>700MHz | Nettó ár: 339.900 Ft |

Az ACOMP Zenith egy Intel Pentium III processzorral rendelkező csúcs számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenzációs árfekvés mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATI Fury Maxx, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT egyik legjobb alaplapja, mely a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56Kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Nagy teljesítményű ATI Expert 2000 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban.

A gép DVD meghajtót tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT alaplapja képezi.

Az ACOMP Base gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az a példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 466 vagy 500MHz-es változatban. A 48x CD-ROM, az 56Kbps Fax modem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel is bármely új játék program jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56Kbps Faxmodem használatával.



pentium®!!!



celeron™  
PROCESSOR

ACOMP  
DIRECT

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA  
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig  
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP

Számítástechnikai Kft.



# NERF ARENABLAST

★ Fröccsöntött Quake, avagy first person shooter pacifistáknak



Miatyánk ki vagy a mennyekbe, mondd csak: melyik ajtón menjek be?!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Visionary Media

Kiadó: Hasbro/Atari

website: www.atari.com

Minimum konfiguráció: P200 MMX, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: LAN, Internet

Mivel már kinőttem abból a korból, amikor minden játékbolt kirakata előtt megálltam bámmészakodni, bevallom először nemigen tudtam mire várni a Nerf ArenaBlastot. Egy first person shooter, ami óvodásoknak készült? Miféle hülyeség már az, hogy műanyag pisztolyokkal kell lövöldözni?! Némileg utána nézve a dolognak megtudtam, honnan fúj a szél: a népszerű "Nerf" játékgygyereit propagálja ekképpen a Hasbro.

A játék a mostanában oly népszerű "aréna" metóduson alapul, tehát – akár az Unreal Tournamentben vagy a Quake 3 Arenában – a feladatunk annyi, hogy a közeljövő kegyetlen arénáiban halomra lövjük az ellenfeleket. Bár ez esetben azok az arénák nem is olyan kegyetlenek, lévén vért nem látni – az elhullók például csak egyszerűen kiteleportálódnak a pályáról. A helyszín egy virtuális vidámpark, ahol egy négytagú csapat egyik emberét irányíthatjuk, és a Twister nevű amatőr csapatot kell a győzelemhez segítenünk hat profi csapattal szemben.

## A szabályok

Mindez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy van egy nagy tér, és onnan nyílnak az arénák. Kezdetben csak egy aréna van nyitva, plusz egy gyakorlóhelyszín. Minden aréna egy-egy profi csapathoz tartozik, amelyek valamennyire jellegzetes stílusjegyeket hordoznak magukon – de erről majd később, mindenekelőtt lássuk a szabályokat!

A térről nyíló kapukon – illetve a mögöttük elhelyezkedő teleportokon – keresztül először mindig egy előszobába jutunk. Ezekben van egy eredményjelző tábla,

továbbá van három kapu (esetleg még egy bónusz-kapu), ami három versenytípushoz vezet.

Közülük a Point Blast teljesen szokványos deathmatch menetnek felel meg. Igazából mondjuk

nem tudom, miért csapatokról beszélünk, mert miután szereplőt választottunk, nincs is több dolgunk a társulat többi tagjával: a Twisterst mindvégig egyedül fogjuk képviselni. A Point Blast-menetek igen egyszerű a mottója: mindenre löni, ami mozog. Plusz még arra is, ami nem, ugyanis néhány nehezen kiszámítható helyen céltáblák is vannak. A találatokért pontokat

amikor az idő lejár, az nyer, akinek a legtöbb pontja van. A meccseket hangosbemondón keresztül folyamatosan közvetíti egy hang, így mindig tudjuk, hogy mikor és ki vette át a vezetést.

A Speed Blast egy meglehetősen furcsa futóverseny. Hét színes, számozott zászló van a pályán elhelyezve, melyeket sorban kell érintenünk. Az nyer, aki elsőként ér el az arany színű zászlóhoz. Természetesen a többiekkel való kibabrálás abszolúte megengedett, bár ha már tudjuk az útvonalat, enélkül is könnyen elhúzzunk a mezőnytől. Tájékozódni a falakra

pályán – ha nem találunk őket, megint csak a többiekre érdemes hagyatkozni. Minden szín különböző mennyiségű pontot ér, de a legfontosabb az arany színű labda, ami csak azt követően jelenik meg, hogy valamelyik játékos már az összes többi labdát célba juttatta. Természetesen az nyer, akinek elsőként sikerül mind a hét színt "bezsákolnia".

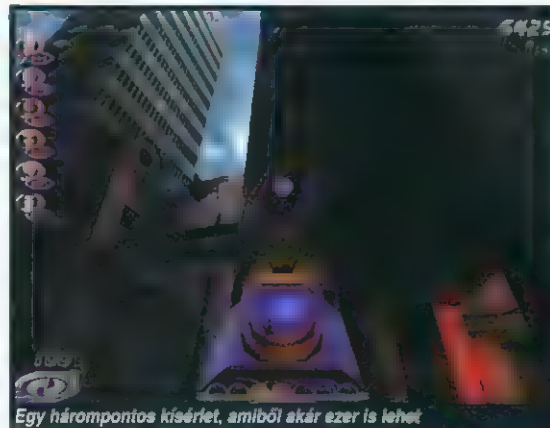
## Az arénák

Ahhoz, hogy az aktuális arénából továbbléphessünk, mindhárom versenyen legalább dobogós helyezést kell elérmünk. Az első aréna a Tribe csapat "otthona", mely a kevés külső helyszínek egyike: füves terület, vastag törzű fákkal és egy kis vízzel. Az Orbital Arena ennek homlokegyenest az ellenkezője: egy úrállomáson helyezkedik el, minek köszönhetően a súlytalanság okozhat némi problémát. Utána jön a Barracuda Park az óceán mélyén, szerteágazó folyosókkal, vízesésekkel, majd egy aszteroidára kerülünk, ahol könnyen kieshetünk az űrbe. Még mindig az űrben (pontosabban a Holdon) található az ötödik aréna, ahol a bolygó-felületén, illetve bányafeléseken folyik a harc, majd visszakerülünk a Földre, és New York-i felhőkarcolók árnyékában ropognak a fegyverek. Végül az utolsó aréna a kihíváshoz mérten a legnagyobb: egy hatalmas amfiteátrumban, és az azt körülvevő folyosókon írhatjuk az ellent.

Az arénák felépítése nem rossz, csak épp a használható tereptárgyakat találtam kevésnek. A pallók és lépcsők egyhangúságát elég ritkán töri meg egy lift vagy egy "dobbantó". Titkos helyekből sincs sok, ráadásul amik vannak, azok sem túl titkosak: jókora kerekbe kell belelőnünk a feltárásukhoz. A nehezebben elérhető pontokon amúgy értékes cuccok rejtőznek: úgymint energiapakk, lőszer, pajzs, dupla tűzerő, futó- vagy épp ugrócipő.

## Értékelés

Hát kérem egy ilyen "jópofa", "aranyos" játék ez a Nerf ArenaBlast... De most



Egy hárompontos kisérlet, amiből akár ezer is lehet

kapunk, melyek a találat minőségétől függően különböző mértékűek lehetnek. Egy ellenfél eltalálásáért minimum 25 pont jár, de ha pontosan a mellén lévő jelet trafáljuk telibe, akkor a pontszám lehet akár 100 is. Ha valakit kivonunk a forgalomból, az mindig elejt egy bónusz összeget, amit gyorsan fel kell vennünk. Ez szintén különböző nagyságú lehet, annak függvényében, hogy hol állt a mezőnyben az adott ellenfél. Ha például az első lövük ki, az 1000 pontot hagy maga után, ha pedig a harmadikat, akkor az 500-at. A Point Blast menetek 10 percig tartanak:



Né' má', hogy néz ki! Egyértelmű, hogy azonnal fejbe kell löni!

rajzolt színes nyílak segítségével tudunk, jöllehet eleinte nem árt magunk elé engedni egy ellenfelet, hogy az mutassa a pontos útirányt. Így azt is megtudhatjuk, miket kell esetleg használni útközben. (Például egy liftet, dobantót, stb.)

A harmadik játéktípusnál, a Blast Ballnál egy újabb sportággal, a kosárlabdával házasilották össze a harcot. Az arénában véletlenszerűen bukkannak fel a színes labdák, amiket össze kell gyűjteni, majd egy speciális labdakivővel a pályán kijelölt célba (lyukba) kell belőni. Általában két ilyen lyuk van a



Hideg téli éjszakákon mindent megpirtók, hogy ne fázzanak



## Rokon lelkek

## South Park

Az Acclaim próbálkozása, hogy Quake-et csináljon a bölcsiseknek. Legalább megpróbálták... (ld. 576 '99/4 – 66%)

## Unreal Tournament

Az engine ellenére ez egy roppant távoli rokon, amely valószínűleg bármilyen úri társaságban letagadja, hogy ehhez a tékozló fiúhoz bármi köze is lenne. (jó, jó, szégyen, de nem teszteltük...)

frankón: ki az, aki erre vágyik? Ki az, aki idétlen szeplős kölykökkel akar hadakozni? Ki az, aki a 2000. évben még mindig Doom-stílusú, csiricsaré színű, szögletes folyosókon akar harcolni? Akkor, ami-kor már mindenki az Unreal Tournament-tel és a "társaival" nyomul?

Noha a Nerf ArenaBlast is az Unreal engine-jével készült, szakadéknyi a távolság a két játék között. Míg az Unreal alkotói megszámlálhatatlan textúrával burkolt külső és belső területtel kápráztatták el a játékost, addig ezúttal jóformán csak

kon belül nincs kooperatív mód.

Az újfajta üzemmódok sem lendítenek sokat a szavatosságon. A futóversenynek például vajmi kevés értelmét látom. Miután megtanultuk, merre és hogyan kell lefutni a távot, semmibe nem kerül a győzelem. Az ellenfelek elvacakolnak egymással, ráadásul az intelligenciájuk sem éppen briliáns. Hiába a négy választható nehézségi szint, a számítógépes versenyzők nehezen méri fel a kedvező útvonalat, abból adódóan sokszor leesnek a magaslatookról, illetve beszorulnak a sarkokba.

A legjobban az lepett meg, hogy az Internetes médiákban milyen pozitív visszhangja van a játéknak. "Mindenkinek tet-szeni fog, aki eddig a vér miatt nem játszott first-person shooterekkel." – hangoztatják. Nos, ennél hülyébb szöveget eddig keveset hallottam. Talán van olyan ember, aki leül a számítógép elé lövöldözni, de nem akar vért látni? Ez olyan, mint amikor valaki horrorfilmet néz, de a kényes jelenetekenél becsukja a szemét. Hát szóval nevezzenek inkább amorálisnak, de gyűlölöm a képmutatást, úgy-hogy én nem csatlakozom azokhoz, akik ujjongva üdvözlnek ezt az úgymond hu-mánus játékmenetet. Bárki bármit is mond,



lens flare effektusok vakítják az embert. Az Unreal Tournamentből kapásból az emlékezetembe tudok idézni néhány pályát, jöllehet már vagy egy hónapja nem Unrealoztam – ezek az arénák meg teljesen "egybefolyanak", pedig e sorok írásakor még öt perce sincs, hogy kilöttem az utolsó patront. Az óceán alatt, vagy épp a holdon: tökmindegy – mint ahogy kezdetleges felhőkarcolók még csak a legcsekélyebb érzetét sem keltik New York városának. Semmi jellegzetesség nincs a pályákon – a nagyobb felbontású és szebben megrajzolt (ám az Unrealnek közelébe sem érő) textúráktól eltekintve tényleg visszatértünk a Doom korszakba.

Hiába vannak az amúgy jól megtervezett arénák, a Nerf ArenaBlastnak semmi hangulata nincs. A hálózati játéknál – szintén ebből kifolyólag – ugyanez a helyzet. Lehet, hogy az újdonság varázsa miatt most egy kicsit megélnék a forgalom a "Nerfes" szervereken, de abban biztos vagyok, hogy heteken belül mindenki visszatér inkább a jó öreg Unreal Tournamenthez vagy a Quake 3 Arenához. Már csak azért is, mert a multiplayer játéko-

a lövöldözős játékok műfaja már csak olyan, mint az angol bélszín: véresen jó. Szerintem maradjanak csak a játékpisztolyok a virtuális téren kívül a rideg valóságban – úgyis egyre kevesebbet vannak a gyerekek szabad levegőn.

V.Z.

**külső/belső**

|              |  |
|--------------|--|
| LÁTVÁNYOSSÁG |  |
| LÁTSZATÓSÁG  |  |
| SZAVATOSSÁG  |  |
| ZENÉBŐR      |  |

**summa summarum**

**Barbie baba horrorszínháza**  
kissé muanyag izu lett

**végítélet**

**65%**

## A vérfagyasztó arzenál

A játékban fellelhető fegyverek az Unrealra emlékeztetik az embert – már ami a kategóriákat illeti. (Ez persze nem véletlen, hiszen az Unreal engine-t használ a játék.) Ettől eltekintve valami olyasfajta súlyosságú fenyegetést hordoznak, mint mondjuk egy Kinder-tojás. A kategória hagyományainak megfelelően tíz fegyverrel ijesztgethetjük a szembejövőket (ha nem ijed meg, akkor nekiadod):

## Secretshot II

Tapadóköröngös pisztoly örök lőszerez. Az alternatív tüzéll narancsszínű lövedékeket lövöldözhetünk, amik lassabbak, de találatnál több pontot érnek.

## Scattershot

Ez a fegyver kisebb galacsinokat lő ki – effektíve olyan, mint egy shotgun. Az alternatív tüzéll nagyobb szórással, nagyobb tüzerővel durrogathatunk.

## Ballzooka

A "rettenetes" teniszlabda-vető. Az alternatív tüzéllal holmi ragacs löhető ki, amibe belelépve az ellenfél egyszerűen leragad.

## Wildfire

Tapadóköröngös gyorstüzelő, az alapfegyver változata. Ha az alternatív tüzegombot használjuk, 10 lövedéket lövöldözhetünk ki egyszerre.

## Pulsator

Ezzel dupla teniszlabdákkal lövöldözhetünk, s kiűthetjük vele az ellenfél kezéből a fegyvert. Alternatív tüzéllal teniszlabdás gyorstüzelővé válik.

## Hyperstrike

A nagy "pukkanóerejű" strandlabdákkal aknásítani lehet. Az alternatív tüzéllal távirányítással robbanthatjuk az utoljára elpotyogtatott labdákat.

## Triple Strike

Lassú, de annál hatásosabb fegyver. Nagy hatótávolságban leszívja a védőöltözetek energiáját. Alternatívaként egyszerre három rakéta is kilöhető.

## Sidewinder

Apró, pattogó diszkeket lövöldöz, amik mandinerből visszautíthatnak. Az alternatív tüzéllal viszont a lövedéken kamera lesz, tehát távirányíthatjuk is.

## Hyperstrike

Ezzel egy Nerf rakétát lövöldözhetünk ki, ami csak a tűzvonalában halálos, magyarul pontosan kell célozni vele. Az alternatív tüzéllal a távcsövet vehetjük igénybe.

## Whomper

Hasonló a Quake BFG fegyveréhez. Lassan mozgó, nagy gömböt lő ki, mely nagy sugárban pusztít. Alternatív tüzéllal felgyorsíthatjuk a gömböt, de úgy félúton megsemmisül.





# ALIEN NATION

★ Ahová lépek, mindenféle népek. Hm, szépek...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: JoWood

Kiadó: Infogrames

website: www.jowood.at

Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P233, 64MB RAM

3D gyorsító: -

Multiplayer: soros, LAN, Internet

A Settlers-sorozat által meghatározott játéksztílus érdekes vadhajítás a real-time stratégiai játékok családjában. Ezekben a programokban embe-  
reink jóléte és gazdasági fejlődése legalább olyan fontos, mint a területfoglalás és a harc, tehát a játékmenet jóval bonyolultabb és akciószegényebb, mint például egy Starcraft-klon esetében. Az utóbbi időkben a kiadók kissé elhanyagolták ezt a vonalat (a Settlers 3 óta nem is érkezett említésre méltó klon), ám most oszt-  
rák sógorainktól megérkezett az Alien Nations (német címén Die Völker, Amerikában pedig Amazons and Aliens név alatt fut, csak hogy egyszerűbb legyen a dolog), amire érdemes egy pillantást vetni – már csak idióta kerettörténete miatt is.

## Csavargólyák akcióban

Azt már egy ideje tudjuk, hogy nem a golya hozza a gyereket (akinek esetleg újat mondtam volna ezzel, az sürgősen jelentkezzen továbbképzésre a szerkesztőség címén). (Khm. Ehhez azért szeretnék annyit hozzátenni, hogy kelep-kelep – CoVboy) Az viszont talán még Darwin számára is új lehet, hogy a golyák (még hozzá ürgölyák!) röptetik az Istenke által megteremtett fajokat a bolygókra (ne tesék ilyen csúnyán nézni, tényleg így indul a játék sztorija)... A jómadarak általában rendben le is szállítják az "áru", már ha per pillanat éppen józanok. Ez azonban



Két golya a galaktikus Tóth Kocsmában

igen ritkán fordul elő, lévén, hogy az új küldeményeket az erre a célra fenntartott űrbárokban várják hosszúcsőrű barátaink, ahol rendőryelven szólva, igen hamar megtörténik az "erős alkoholos befolyásoltság alá kerülés tényállása". A részeg golyák pedig gyakran tesznek hülyeségeket (aki volt már golyatáborban, annak lehet a témában némi halványan de-  
rengő emléke), például ugyanarra a bolygóra dobhatnak le három, egymástól abszolúte különböző fajt. Az újonnan letelepített népek ekkor már csak saját magukra számíthatnak: meg kell küzdeniük egymással a bolygó feletti uralomért.

## Három dudás egy csárdában

Az Alien Nations népei már ismerősek lehetnek más RTS-ekből, mivel a készítőik gyakorlatilag mindegyiket koppintották valahonnan. A kék bőrű, két lábon járó, vízi-  
lovakra emlékeztető békés pimmonok a

közművesség mesterei, akik a testkontroll szabályaira fittyet hányva gombán élnek, és az abból készült ital (ha úgy tetszik, pimmonádé) a kedvenc csemegéjük. A formás amazonok feminista társadalma jobbára vadászattal foglalkozik, ugyanakkor a csokoládét és a sütit sem vetik meg (hogy hogyan szaporodnak térfiak nélkül, arról nem szó a fáma, spermabank ugyanis nincs az épületek között). Végül, de nem utolsósorban a sajkhih agresszív ízeltlábú lények (ááá, egy picit sem emlékeztetnek a zergekre), a harcmező urai, akik egy-egy jó lárvava-



Hát ha mindenképpen ebből kell választani, akkor legyen a BACK

sem láttam különbséget: példának okáért a legbékésebbnek kikiáltott pimmonok azonnal besegítettek, amikor egyszer sajkhi seregemmel megtámadtam az amazonok városát. Egy szó, mint száz: mindhárom néppel ugyanazokat a mód-

## Rokon lelkek

### Settlers 3.

A real-time stratégiák e szűkebb kategóriájának névadója, egyben harmadik részével a királya is. Egyéb kommentár talán nem is szükséges. (ld. 576 '98/12 – 92%)

### Knights & Merchants

Kiköpött Settlers, kicsit talán még aprólékosabb grafikai kidolgozással, cserébe viszont néha kicsit kótyagos engine-bugokkal. (ld. 576 '98/10 – 82%)

csora után szívesen elszívunk egy – szintén lárvából készült – szivart (amihez az alapanyagot nyilván a lárvaházakban tenyészítik). Az első olvasásra biztató változatosság sajnálatos módon a játékban igen korlátozottan jelentkezik. Az épületek és a népek speciális kajái csak kinézetben térnek el egymástól, és egyedi egységből is roppant kevés van raktáron. A fajok mesterséges intelligenciájában





szereket, fogásokat használva kell játszani, gyakorlatilag tehát mindegy, hogy kit választunk – ez azért elég nagy szarvashiba két évvel a Starcraft után. Mégsem ez a program legnagyobb negatívuma: a lassú, átgondolatlan és már-már élvezhetetlen játékmotort az, ami hidegre teszi az Alien Nationst.

## Szívassuk egymást, gyerekek!

Ahogy az már az ilyen játékokban lenni szokott, többféle nyersanyag létezik, és mindegyikhez külön munkást kell kiképezni. A fa és a kő az építkezéshez kell, a kaja egységeink ellátásához, míg a pénz, a való élet mintájára mindenhez. Az első három erőforrással nem is lenne gond: bányászokat, favágókat, vadászokat, földműveseket képezhetünk ki, gomba-, kakaó- és lárvafarmokat építhetünk, sőt, kaját még az egyszerű cipekedő munkásaink is termelhetnek a vadon gyümölcsöiből. A pénzzel kapcsolatos játékelemek azonban rosszabbul nem is oldhatók volna meg a készítőknél. Ezt a nyersanyagot ugyanis csak és kizárólag egységeink után kapjuk adó formájában, bizonyos időszakonként – semmilyen más módon nem "gyárthatunk" pénzt. Ez azért volt nagy butaság, mert az épületek fenntartásához és minden felmerülő probléma megoldásához pénzre van szükség, még hozzá elég sokra. Példa: egy átlagos játék úgy indul, hogy felhúzzuk a létfontosságú épületeket (laboratórium az új találmányok felfedezéséhez, iskola az egységek kiké-

még néhány épülettel (újságosstand, cirкус stb.), és egyszer csak oda jutunk, hogy több pénz megy el fenntartási költségére, mint amennyi az adóbevételünk. Ekkor gyártunk még néhány lakóépületet, és helyreáll a rend. Igen ám, de egy idő után újabb hisztijön a néptől: aggyunk má' vissza valamit az adóból. (Az ilyenek próbálkoznak csak egyszer az APEH-nél, olyan revíziót kapnának a nyakukba...!) Beállítjuk a megfelelő százalékot, és nagy meglepetésünkre kiderül, hogy ismét veszteségesek vagyunk (ezt a százalékot egyébként a játékban folyamatosan növelnünk kell, amint stabilizálódik anyagi helyzetünk). Újabb lakóépületek után kiderül, hogy nassolnivalót kíván a nemzet (pimmonadé, süti, illetve lárvaszivar). Farm, termesztés, veszteség, újabb lakóépületek, és így tovább. Ez az idegesítő, 'kettőt előre, egyet hátra'-ritmus a



Furcsa egy népség ez: a boldogságukhoz rendőr hiányzik



Amazon.com, a legjobban álcázott internetes pófonáruház

zéséhez, farmok speciális kajákhoz plusz rengeteg lakóépület, hogy azért szép számmal legyenek adófizetőink, kiképezük a munkásokat, és megkezdődik a gyűjtögetés. Egy idő után városkánkban megjelenik az első bűnöző (elvileg az unatkozó munkásból lesz bűnöző, de gyakorlatilag egy bizonyos pontnál mindig kapunk egyet-kettőt a nyakunkba). Ekkor beállítjuk, hogy az adó mennyi százaléka fordítódjon kutatásra, felfedezzük a törvényt, építünk egy rendőrsőt, kiképzünk egy rendőrt (mindezt elképesztő mennyiségű pénzekért), és ráeresztjük a bűnözőre, aki addigra már pusztá unaloműzés-ként is megölt egy-két derék adófizetőt. Ekkor elkezd nyavalyogni a nép, hogy kocsma kell neki (ez mondjuk érthető igény). Nosza, építünk egyet, kiképezzük a kocsmároszt, stb. Ugyanezt eljátszunk

játék egészére jellemző. A nép mindig siránkozik valamiért, pénzügyi helyzetünk állandóan katasztrofális, miközben folyamatosan építjük a lakóházakat, és a városunk addig nő, amíg össze nem ér egy másik nép városával. Ekkor harci épületekkel és egységekkel folytatódik a bűvészkedés, amíg sikerül végre lenyomnunk az ellent. Ez a legkisebb pályákon is eltart két-három óráig, aminek legalább a háromnegyede ásitózással



Megint nem a gyengébb nem győzött



Kicsit Settlers-szerű határvidék. Mindenesetre a plimaszág odaát van

és a pénzügyi helyzet miatti idegességgel telik el. Összegezve az eddigieket: nekem kifejezetten az volt az érzésem, hogy a 75 különböző épület, 85 foglalkozás, és a több mint száz találmány mind-mind csak újabb szívatósi lehetőség a játékosnak. Akkor akadtam ki a legjobban, amikor a pimmonok elkezdtek csokitortát követelni, amit ugyebár az amazonok gyártanak. Ekkor fel kellett találnom a kereskedelmet csak azért, hogy csereberélni tudjak az eddesszájú hölgyeményekkel, de pénzt kereskedelem révén sem lehetett kiverni a játékból.

## Sok a baj...

A játékmotort mellett néhány kisebb hiba is gondoskodik arról, hogy néhány hónap múlva már ne is emlékezzünk az Alien Nationsra. A munkások minden nyersanyagot a központba és a raktárakba szállítanak, közvetlenül az építkezések helyére sohasem. Ennek köszönhetően az említett épületek környékén egy nagy körüti frontális csőtörést megszégyenítő gyönyörű dugók alakulhatnak ki, ami egyrészt tovább lassítja a játékot, másrészt tökéletesen átláthatatlanná teszi. Utóbbi jelző a csatákra is áll, ugyanis a fák és épületek árnyékában (különösen az ellenséges városokban, ahol a lehető leg-

rűbben helyezik el az épületeket) szinte teljesen eltűnnek egységeink, ami igen csak megnehezíti az irányítást. A mesterséges intelligenciáról már végre jót is mondhatok, mert a nagy tömegdugók ellenére az útkereső rutinok és az ellenséges stratégiák is megütköznek az elvárható színvonalat. A pályák viszont kritikán aluliak: "se íze, se büze"-típusú térképek (fajonként tíz-tíz darab), amelyeket igen nehéz megkülönböztetni egymástól.

Amiért nagyon sajnálom ezt a játékot, az a kivitelezés. A grafikusok ugyanis nagyszerű munkát végeztek, az épületek és az egységek egytől-egyig gyönyörűek, ezen a téren egyedül a tájelemek szegénységére (egy-két leölhető állatka, némi gyér növényzet) és a háttér egyhangúságára lehet panasz (bár utóbbinál pár jól ellátalt textúra segítségével sikerült 3D-látszatot kelteni). A zene is kellemes kis lenne, ha nemcsak néhány track-et készítettek volna a játékhoz. A legnagyobb baj azonban mindenképpen a játékmotort, ami miatt komoly játékokra alkalmatlannak tartom az Alien Nationst, úgy hadjárat, mint három személyes multiplayer módban (pedig utóbbi véletlenszerűen generált pályákat is tartalmaz). A JoWood ezúttal sem alkotott maradandót, ennél az amatőr munkánál még előző zsongójuk, az Industry Giant is jobb volt. Csak az próbálja ki, akinek az idegei a budafoki kábelgyárban készültek. Én a magam részéről minden grafikai gyönyörűség ellenére maradok a Settlerseknél. Ott játék is van, nemcsak szép épületek és egységek.

Stöki

**külső/belbelső**

ÁTVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATUSSÁG  
ZENEBONÁ

**summa summarum**

Nát a Settlers trónja ettől nem került veszélybe

**végítélet**

**70%**



# FORCE COMMANDER

★ Valami szörnyű zavart érzek az Erőben...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ronin Entertainment

Kiadó: Lucasarts/Activision

website: www.forcecommander.com

Minimum konfig: P266, 64MB RAM

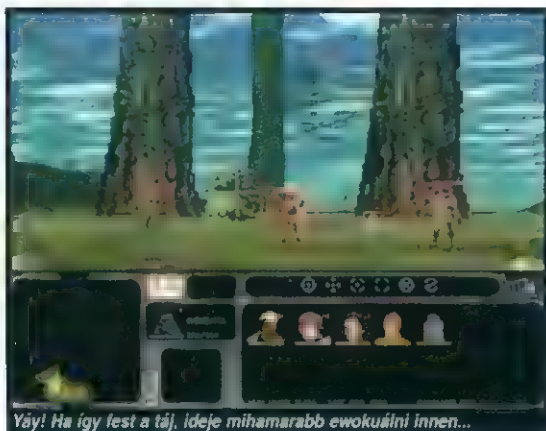
Ajánlott konfig: P-II 450, 128MB RAM

3D gyorsító\*: Direct3D

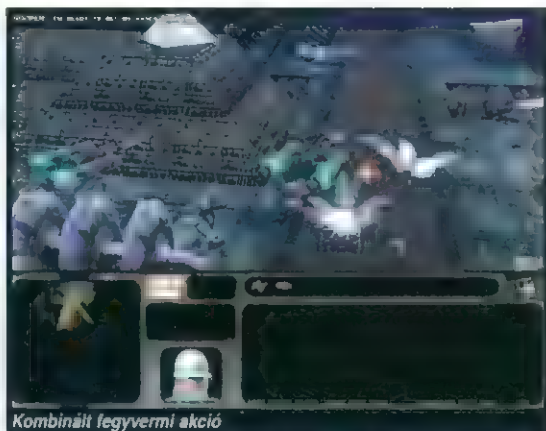
Multiplayer: modem, LAN, Internet

A Star Wars filmek világára épülő játékok szép karriert futottak be szinte már minden platformon, és gyakorlatilag minden műfajban képviselték magukat. Láthattunk már Star Wars-akciójátékokat, Quake-klónt, versenyszimulátort, interaktív mozi, sőt, még Star Wars-sakkot is. Egyedül a stratégiai játékok területe maradt eddig viszonylag szűz (ha a felejthető Rebelliont nem számítjuk), holott a téma ordít az RTS-ként való feldolgozásért. Lucas bácsi ezt felismerve készítette el a Force Commandert, ám valami zavar lehetett az Erőben, mert a nagy reményekkel kecsegtető játék idejéig, mint a Millennium Falcon, és körülbelül olyan szinten égeti le a Lucasartsot, mint ahogy azt a megboldogult Dune 2000 tette anno a Westwooddal.

A program hírével már évekkal ezelőtt felcsigázták a Star Wars-fanokat, és



Yá! Ha így fest a táj, ideje mihamarabb ewokuálni innen...



Kombinált fegyvermi akció

Tantor karrierjén keresztül, tehát az Episódok I übergagyi gunganjaitól ezúttal szerencsére nyugtunk lesz. A filmben látott jól ismert felszíni akciók mellett (droidkeresés a Tatooine-on, hothi csata, endori partizánakció) olyan küldetésekre is lehetőség nyílik, amelyek lazábban kapcsolódnak a trilogia történetéhez (példának okáért egy ízben a birodalmiak elkapják Luke-ot, és nekünk kell kiszabadítanunk). Egy-két kivétellel a helyszínek és a szereplők is ismerősek lesznek a filmekből és a regényekből. Az említettekén kívül a negyedik Yavin hold, Coruscant, Sarapin,

zetési kényszerpálya rossz ötlet volt a készítőktől: gondolom, nem én vagyok az egyetlen, aki az endori incidenst a birodalmiak szemszögéből is kipróbálta volna, esetleg a lázadókkal megpróbálta volna levérni a hothi birodalmiakat, megváltoztatva a történelmet. Így azonban nincs sok befolyásunk a sztori végkifejletére: brazil szappanoperákat megszégyenítő szírupfaktortal rendelkeznek az utolsó képsorok, amikor Brenn és testvére együtt ünnepelnek, miután kisöpörték a birodalmiakat Coruscantból...

ezeknek a tetejébe indokolatlanul nagy a játék gépígyénye – 64 MB RAM, P300-as és Voodoo2-es alatt nem is érdemes nekiállni (a félreértések elkerülése végett: ilyen masinán is szaggat rendszeren, de



Egy jedi közmondás szerint: sok Luke dísznót győz. Csak neha a dísznót vannak többen.

1998 tavaszán, az E3-n már konkrét ígérek is elhangzottak a játék befejezését illetően. Ekkor még egy készülő 2D-s stratégiával kecsegtették a játékosokat (ebben bizonyára közrejátszott a Starcraft nagy sikere is), majd, miután az 1999 őszi, sokadszorra eltolt határidőt sem sikerült teljesíteni, kiderült, hogy Lucasék az új szelek hatására időközben áttértek az egész programot, amely így 3D-motorral fog tündökölni. A márciusra tervezett megjelenést ezúttal sikerült elérni, ám a játékot elnézve jobb lett volna, ha még egy évet rászánnak a fejlesztésre (esetleg maradnak a 2D-s verzióán)...

## A sztori visszatér

A Force Commander történetileg az eredeti trilogia cselekményét öleli fel és mutatja be egy ifjú birodalmi tiszt, Brenn

valamint néhány új bolygó is kénytelen lesz elszenvedni parancsnoki ténykedésünket, és az összes fontosabb karakterrel dolgozunk akad majd a játék során (még az öreg gumimatrácúját, Darth Vadert is irányíthatjuk a hothi csatában). Eddig a dolog rendben is lenne, ám sajnálatos módon nem mi választhatjuk meg, hogy melyik válogatottal játszunk a meccseket. A küldetések első felét (3 gyakorló + 10 éles küldetés) ugyanis Brenn a birodalom oldalán küzd végig, majd lelkiismereti okokból (ne kertetünk, gyenge a legény, ez a helyzet) áttér a lázadókhöz, és onnantól kezdve már a rebellis egységekkel nyomja a maradék 11 missziót (a küldetések nehézségi szintje egyébként összevissza változik, a birodalmiak sokadik küldetéséként szereplő hothi csata például délutáni sétágalopp). Ez a történetve-

## Öreg motoros sokk

A program "háromdimenziósítása" jó ötlet volt a készítőktől (3D-ben nyilván jobban lehet érzékelteni az arányokat), ám a megvalósítás valami értelmes lett. Az elavult engine-ben (és egyáltalán a játékban) hemzsegnek a bugok és a hiányságok, ráadásul olyan alacsony poligon-számot kezel, hogy az valami elképesztő – mintha baltával faragták volna a játékot. Az egységek és a tereptárgyak rondák, szögletesek (a banthák tulajdonképpen nagy böhöm téglák négy kis lábbal), vagy éppen kétdimenziósak (mint Endor fája), arról nem is beszélve, hogy a táj is meglehetősen durva – például a már másfél éves Populous 3 terepmodellezésének a nyomába sem ér. Az ég általában egy egyszerű színátmenet, vagy éppen néhány felhő, ám éppúgy, mint a terepobjektumok, ezek sincsenek animálva – tökéletesen halott hangulatot adnak a pályáknak. A tereptárgyakban sincs sok köszönet, még szerencse, hogy olyan kevés van belőlük: a városok kinézete egyenesen gáz (majdnem sírva fakadtam, amikor megláttam Mos Eisley-t a maga kis kockaházával), a többmillió birodalmi főváros, Coruscant pedig még viccnek is rossz. A terep egyébként nem reagál a játék eseményeire (a fák a legnagyobb harcban is állnak, mint a cövek), mint ahogy a hullák sem maradnak a harctéren (egyszerűen elhalványulnak, és eltűnnek, még a több tonnás AT-AT is). A beígért csodálatos 3D-effektnek nyomát sem látni, mindenhol csak az unalomig ismert villanások, füstök (esetleg egy-két nyamvadt lens flare) fogadják a játékost, tűzgömböt például még egyszer nem produkált a program. Mind-



már az elviselhető érték alatt). Az utóbbi idők 3D-motorjaira (Omikron, Battlezone 2) visszagondolva egyszerűen nem értem, hogy hogyan képzelhették azt a készítőket, hogy ez a silány fércmű megállja a helyét a piaci versenyben... Ilyen motorral szalad (vagy inkább zakatol) tehát a játék, amelynek irányítása sem éppen tökéletes: a 3D-engine kamerakezelése ugyanis igen bonyolult. A zoomolgatás, döntögetés és a különböző tengelyek körüli forgatás együttes, hatékony alkalmazását igen nehéz megszokni, és gyanítom, hogy a kevésbé megszokottak rétegéből sokan nem is lesznek rá képesek. Ennek ellenére nem állítanám, hogy rossz a kamerakezelés, bár első látásra valóban borzasztó. 3-4 órás gyakorlás után azonban rááll az ember keze a megfelelő kombinációkra, így nem lehetetlen úgy nézelődni, ahogy szeretnénk (bár kezdő játékosok számára már az "edzés" is elriasztó tényező lehet). Hibás döntés volt azonban az égre rakni néhány automatikus kamerafunkciót: "segítségével" tökéletesen átláthatatlan nézeteket lehet produkálni, ezért melegen ajánlom, hogy az egeret csak lövésre és kijelölésre használjuk.

## CP World

A játékmenet is tartalmaz néhány (száz) negatívumot. Az első komolyabb buktató a program erőforrás-kezelése. A Force Commanderben elfelejthetjük a gyűjtögetést, az egyetlen nyersanyag (Command Point = parancsnoki pont, a továbbiakban CP) ugyanis egy absztrakt valami, egy megfoghatatlan érték (olyan, mint TJ IQ-ja), amely azt hivatott jelképezni, hogy mennyire vagyunk jó parancsnokok. CP-t kapunk, ha ellenfelet ölünk, teljesítünk valamilyen küldetés-célt, bunkert foglalnunk el, szóval, ha tevékenyen részt veszünk abban, hogy a lázadók/birodalmiak írmagját is kiirtsuk a galaxisból. Ebből következik, hogy minél jobban ügyködünk az adott misszióban, annál több CP-t kapunk. Ez a rendszer tehát mindig a nyertesnek kedvez, ami néha nagyon idegesítő tud lenni, és sűrű mentésre ösztökél (ahol hamar betelik az összesen 9 darab mentési hely, és ez újabb idegeskedések forrása lehet). CP-inkből a bolygó körül cirkáló csillagrombolóról hívhatunk le épületeket és egységeket (tehát egységgyártó épületekre sem lesz szükség). Egyszerre csak egy épületet gyárt

## Bugs Index

"Látlak, kis bogár, és mondhatom, hogy elég csúnya vagy..." – énekelte néhány évvel ezelőtt Laár András, pedig akkor még nem is látta a Force Commander-t. Szó mi szó, a kis idézet tökéletesen illik a programra, ugyanis a játék hihetetlen méretű "bogárgyűjteménnyel" rendelkezik. A hibákból szedtem össze egy kis csokorra való, csak hogy tudjátok, mire számítsatok...



**Polygon-gondok:** A játék leglátványosabb hibáit kétségkívül a rossz poligonkezelés eredményezi. A már Tomb Raider-ből ismert poligon-összeolvadások itt is visszakösznek: egységeink félg eltűnnek a terep szögleteiben, a leőtt banthák minden ellenállás nélkül dőlnek bele a homokba... (ilyeneket még Lara sem tudott)



**Átlátszó trükk:** A kamera nem ismeri fel rendesen a poligonobjektumok és a térkép határait. Ennek köszönhetően például belekukucskálhatunk egy homokjáróba (plusz móka, hogy egységeink ilyenkor át-áttűnedeznek a homokjáró textúráin), de ennél sokkal durvább, hogy például lazán át lehet mozogni a ruuli küldetések sziklafalai mögé, és ekkor a sziklán keresztül is figyelemmel kísérhetjük, teszem azt, a következő kanyarban zajló eseményeket. (Sőt, a "sziklafalból" irányítani is tudjuk!)

**Irányításbeli zavarok:** A kamerairányító billentyűk rossz szokása, hogy néha beragadnak – legalábbis a Force Commander engine-je sennt. Ilyenkor vad keringő kezdődik, vagy éppen egy pillanat alatt eltávolodunk egységeinktől – mondanom sem kell, hogy ez nagyon idegesítő tud lenni harci közben.

**Önjelölt egységek:** A kijelöléssel sincs minden rendben. Ha távoli nézetnél rajzolunk a térképre egy téglalapot, akkor még véletlenül sem csak azok az egységek kerülnek kijelölésre, amelyek a téglalapban tartózkodnak, esetleg határosak vele. Neeem, a néhány méterrel arrébb álldogálók is kapnak a jóból, biztos, ami biztos.

**Multi-zűrők:** A web visszhangzik a felháborodott észrevételektől, miszerint nagyon instabil a Force Commander internetes játékban. Ezt a Lucasarts is elismerte, és ki is adott egy patch-et, amely e hiba mellett a kezelőfelület lassú reagálását is orvosolja. Ezek után talán nem meglepő, hogy az alapverziós mentett állások nem működnek a patch-elt játékkal...

**Mission Impossible:** Erre a hibára a játék readme tájlıja hívja fel a figyelmet. Idézem: "Ha közvetlenül a küldetés végét jelző legördülő eredménytábla előtt több mint ötször nyomod meg az Escape billentyűt, előfordulhat, hogy a küldetésnek nem lesz befejezése. Ezért kérünk, hogy ne tedd ezt." No comment.



**Össztűz:** Végül, de nem utolsósorban, a kedvenc bugom. Az AT-AT másodlagos tüzelési módja (1000 életerőponttal rövidíti meg a célpontot) igen nagy táp, de még tovább fokozható. Ha ugyanis a másodlagos tüzelési mód kiválasztása és a célpont kijelölése után megismételjük még néhányszor ezt a két tevékenységet (kiválasztás-kijelölés), akkor annyiszor 1000 életerőpontnyit lő az AT-AT, amennyiszor ismételtünk. Így akár egy lövéssel végezhetünk egy bázissal, vagy egy pajzsgenerátorral... (Lehet, hogy más egységgel is működik a trükk, én csak az AT-AT-vel próbáltam ki.)



hatunk (ez már a Westwood 2D-s stratégiai játékaiban is ósdi megoldásnak számított), és egyszerre csak két rakománynyi egységet (egy adag könnyű és egy adag nehéz harci alakulatot) hívhatunk le, akármennyi CP-nk van. A rakományoknál tapasztalható komoly következetlenségek tovább szaporítják a ráncokat homlokunkon (három kis AT-ST például ugyanannyi helyet foglal, mint egy több emeletes AT-AT). Rakományt csak a küldetés kezdetének helyére lehet hívni, ami igen nehézkessé teszi az folyamatos erősítés biztosítását: egy-egy harc után ajánlatos bevárni, amíg a kezdőpozícióra érkező új egységek átcaplatnak a pálya túoldalán levő csapatunkhoz, mert ugyebár, ha erősebbek vagyunk, hamarabb leöljük az ellent, és így ő kevesebb CP-t kap... Mondanom sem kell, hogy

néha ez igen lelassítja a játékot (már csak ezért is lenne jó, ha állítani lehetne a játék sebességét). A 60-as létszámlimitet sem egészen értem, egy-két küldetésben ez nagyon kevésnek bizonyult, és csak jobban kihangsúlyozta az egységutánpótlás problémáját (sebab, így legalább nem olyan zavaró, hogy maximum csak 15 egységet rendelhetünk egy csapatba).

### Ismeretlen ismerősök

Egységeink közt megtaláljuk a filmtrilógia összes földi egységét, és még néhány újat is (összesen körülbelül 15-15-öt). A birodalmiaknál az ismert AT-ST- és AT-AT lépegetők (ide csak annyi személyes megjegyzést fűznék, hogy: AT-AT AZ ISTEN!!!) mellett köszönhetjük többek között a légvédelemre specializálódott AT-AA-t, a lázadóknál pedig egy új tank

és a fotontorpedó-vető érdemel említést. Az új egységeknél szerencsére konzervensek voltak Lucasék: az AT-AA szintén lépegető (remekül beleillik a birodalmi armadába), a lázadók kutyái pedig egységes, a homoksíklóra emlékeztető designt kaptak. Szépnek azonban semmiképpen nem nevezhetők, mert például a birodalmi gyalogosszállító kocsis hatszögletű "kerekeken" gurul, szóval kicsit rázós lehet az út a háborúba... Néhány, bolygófelszínen bevethető repülő egység is szerepel az egységpalettán, így parázs TIE Fighter-légsíkló, esetleg TIE Bomber-Y-Wing csatákat is vívhatunk – ez igen jó döntés volt Lucaséktól, érezni, hogy repülők nélkül sokkal üresebb lenne a játék. Egységeinknek nevet is adhatunk (én a Zeta-különítményt rögtön át is neveztem CoVboy-osztagra, de ettől nem produkáltak fényesebben a harcmezőn), és a túlélt csaták után tapasztalati pontokat is kapnak, ami harci értékeiken módosít (a nagy egységahalandóság miatt erre nem érdemes stratégiát építeni). Ezenkívül néhány egység rendelkezik speciális támadási móddal, amely általában valami nagy tápot jelent, ugyanakkor csak bizonyos időközönként alkalmazható (példának okáért, a légsíklónál ez a filmből ismert vontatókábel, amely az AT-AT-k végzeté volt a hothi csatában). Az alakulatok mozgásával sincs különösebb baj, mindig megtalálják a legrövidebb utat a célpont-hoz (mondjuk, ez nagyon köszönhető az egyszerű tervezésű pályáknak), bár azt jó, ha figyelembe vesszük, hogy a kisebb dombokon vígan átmásznak a gyalogosaink, ugyanakkor a gépeknek ezeket meg kell kerülniük. Igazából tehát az egységekkel minden rendben is lenne, ha megfelelően reagálnának egymásra. Embereink és járgányaink ugyanis mindenáron ki akarják kerülni azt, aki az útjukban áll, így egy AT-AT lépegetőt teljesen meg lehet hűlyíteni azzal, ha lázadó gyalogosokkal vesszük körül: szegény nem tudja, hogy merre törjön ki, de a viláért sem lépne rá az alatta lábatlankodó gyalogosokra...

### Birodalomból Jeles

A játék multiplayerben (max. 4 játékos) és skirmishben sem bizonyított kellően. Ugyan a készítő megpróbált némi egyensúlyt vinni a játékba, a 60-as létszámmaximummal nem számoltak. Hiába rendelkezik a lázadók legtöbb egysége regenerálódó pajzsral, hiába vannak csak nekik javító és gyógyító egységeik – a 60-as számot hamar eléri mindkét fél, és mivel a birodalmiak jóval erősebb fegyverekkel rendelkeznek, hosszú játékban biztosra vehető a győzelmük. Rövid játékban a gyalogos rush szinte kötelező lépés mindkét oldalról, mivel csak a gyalogosok képesek épületeket foglalni – kérdés, hogy melyik fél osztagja ér előbb oda a másik bázisához (az amerikaiak – nagyon találóan – elnevezték ezt a módszert rush'n'pray-nek, ami körülbelül "rohamozz és imádkozz"-nak felel meg). A kezdeti lépéseken egyébként is nagyon sok múlik, főleg, ha sok CP-vel kezdünk. Ha az ellenség rögtön repülő egységeket gyárt, míg mi gyalogosokra "gyúrunk", könnyen hátrányba kerülhetünk. Ugyanakkor ha légvédelmi tornyokat építünk,

lehetőséges, hogy az ellen felbukkan három AT-AT-vel (már a játék elején!), és pillanatok alatt szétszedi a bázist. Szóval a szerencse bőven közrejátszik abban, hogy ki nyer, és ez a CP-rendszerrel megfélemlítve (annak jó, aki amúgy is nyeresében van) családostól hűmódosított váltott ki belőlem, és a 8 darab multiplayer pályától sem estem hanyatt.

### Erő-tlen próbálkozás

A kivitelezés grafikai oldalát az engine-nél már szidtam eleget, ám egy kicsit még visszatérnék a látványhoz, hogy a kezelőfelületről is leszedjem a keresztvizet. Ez a borzadály, ami a képernyő alsó 35%-át elfoglalja, elrettentő példaként szolgálhat a világ játékfejlesztőinek: így NE tervezetek! Ez az elmodosított, szegényes kis vacak a játék legszörnyetesebb eleme: az egységek képe kidolgozatlan, a felülnézeti kistérkép a Commodore-korszakot idézi, ráadásul az egész interface baromi lassan reagál az egérgattintásokra. Hasonló színvonalon mozognak a kijelölést mutató hasábok, amelyek tökéletesen alkalmasak arra, hogy belerondítsanak az amúgy sem szép összképbe. Az átvezető mozok sem állnak a helyzet magaslatán: szépek, szépek, de 2000 derekán talán már nem a képernyő egyharmadát elfoglaló filmekben kellene gondolkodni. Zenei oldalról végre dicsérni is tudom a játékot, bár nincs 3D hanghatás, amit ettől a játéktól azért elvártam volna. Az ismerős, de át-dolgozott dallamok azonban így is megdobogtatják a rajongói szíveket (nekem különösen a rockos gitárhangzással át-dolgozott Imperial March tetszett), és a filmben is hallott hanghatásokkal (TIE-vadászok hangja, lézerek süvítése, stb.) együtt visszaadják az IGAZI, még a Baljós Árnyak előtti Star Wars-hangulatot. Ezzel együtt a játékot még megveszegetett Star Wars-fanoknak sem ajánlom, mert fél pálya után egy világ fog összeomlani bennük. A neten találtam olyan kritikát, amely csupán 20 %-ot adott rá, de az biztos, hogy ha nem a Star Wars-univerzumra épülne, nem állna a játék mögött a sikerfilmek hangulata, egy fél oldal sem szenteltünk volna ennek a bitgyűjteménynek. Azoknak üzenem, akik esetleg mégis megpróbálkoznak a Force Commanderrel: Az (akarat)Erő legyen veletek! Szükségeitek lesz rá...

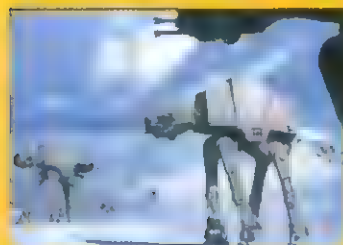
Stóki

## Valahol már láttam...

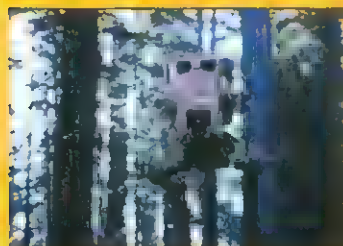
A főleg úrharcokra építő Star Wars-trilógia kevéske szárazföldi csatája természetesen helyet kapott a játékban. Három nevezetes helyszínt érdemes megemlíteni:



**Tatooine:** Ezen a sivatagbolygón nőtt fel Luke Skywalker, és itt változott meg az élete mindörökké, amikor a negyedik epizód (Egy új reménység) elején a megszállt robotokat kereső birodalmiak lemészárolták Luke nevelőszüleit. A játékban a kereső birodalmi osztagot irányíthatjuk, meghozza az első három gyakorlóküldetésben (a már újradiitalizált verzióban látott gyikszerű háttérképeket is lehet használni). Ennek jó néhány tusken és java látja majd kárát, míg végül Ben Kenobi házához is eljuthatunk (az öregét sajnos nem találjuk ottthon).



**Hoth:** Az ötödik epizód (A birodalom visszavág) látványos nagyjelenete, sokak szerint a Star Wars-filmek egyik csúcspontja, amikor a lázadók elmenekítik bázisukat a Hoth nevű jégbolygóról, miközben a birodalmiak már szorgosan lövik őket. Ezt a csatát is a Birodalommal játszhatjuk le, mégpedig a film körülményeihez hűen: a lázadók nyamvadt kis tantaun-lovasokkal és egy-két légsíklóval mennek a nyomasztó birodalmi túlerő (AT-AT lépegetők + aprótlék) ellen. Azért csak óvatosan, a síklók ismerik a filmbeli kábeles trükköt, és ha nem figyelünk, semmi perc alatt lesznek egy AT-AT-t.



**Endor:** Ezen a bolygón játszódik gyakorlatilag a hatodik epizód (A jedi visszatér) második fele, ahol is egy maroknyi lázadó kioltja azt a bolygón levő generátort, amely az épülő második Halálcsillag energiapajzsát táplálja. A Force Commanderben ezt a lázadók oldaláról élhetjük át, meghozza az összes fontosabb rebellis szereplővel (Leia, Han, Luke, Chewie és a két robot). Mivel a birodalom itt is túlerőben van, csak a filmben is alkalmazott módszerekkel érhetünk el sikert (ewok szövetségeket kell keresni, birodalmi járműveket foglalni, észrevétlenül lopakodni stb.).

**külsőin/belbelső**

LAZARUSZ  
JANUSZ  
SARVÓLÓSSÁG  
ZENEBONA

**summa summarum**

**Ez az Erő legyen azzal, aki meggyalázta vele a Star Warst!**

**végítélet**

**58%**



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



| db | Postaköltség | db | Postaköltség | db | Postaköltség |
|----|--------------|----|--------------|----|--------------|
| 1  | 60.-         | 21 | 533.-        | 41 | 583.-        |
| 2  | 84.-         | 22 | 533.-        | 42 | 583.-        |
| 3  | 214.-        | 23 | 533.-        | 43 | 583.-        |
| 4  | 214.-        | 24 | 533.-        | 44 | 583.-        |
| 5  | 214.-        | 25 | 533.-        | 45 | 583.-        |
| 6  | 214.-        | 26 | 533.-        | 46 | 583.-        |
| 7  | 214.-        | 27 | 533.-        | 47 | 583.-        |
| 8  | 214.-        | 28 | 533.-        | 48 | 583.-        |
| 9  | 493.-        | 29 | 533.-        | 49 | 583.-        |
| 10 | 493.-        | 30 | 533.-        | 50 | 583.-        |
| 11 | 493.-        | 31 | 533.-        | 51 | 583.-        |
| 12 | 493.-        | 32 | 533.-        | 52 | 583.-        |
| 13 | 493.-        | 33 | 533.-        | 53 | 583.-        |
| 14 | 493.-        | 34 | 533.-        | 54 | 583.-        |
| 15 | 493.-        | 35 | 533.-        | 55 | 583.-        |
| 16 | 493.-        | 36 | 533.-        | 56 | 583.-        |
| 17 | 493.-        | 37 | 533.-        | 57 | 583.-        |
| 18 | 493.-        | 38 | 533.-        | 58 | 583.-        |
| 19 | 493.-        | 39 | 533.-        | 59 | 583.-        |
| 20 | 493.-        | 40 | 533.-        |    |              |

**Az 576 KByte  
akciós áron, egységesen**

**100,- Ft/db  
(+ postaköltség\*)**

**boltjainkban megvásárolhatók vagy a  
csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.**

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be  
címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,- Ft-ot,  
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és  
az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba  
írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Feltétel!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a  
rendelésedhez, úgy nem áll módunkban  
megküldeni a kért újságokat.

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

**\* A darabszámtól függően a  
postaköltséget az alábbi táblázatból  
számolhatod ki.**

**576 KByte 1999-2000-es  
számai eredeti áron  
(+postaköltség)  
megrendelhetők illetve  
megvásárolhatók**

|        |       |       |       |
|--------|-------|-------|-------|
| 99/1   | 898.- | 99/11 | 398.- |
| 99/2   | 398.- | 99/12 | 398.- |
| 99/3   | 398.- | 00/01 | 398.- |
| 99/4   | 398.- | 00/02 | 796.- |
| 99/5   | 398.- | 00/03 | 796.- |
| 99/6   | 398.- |       |       |
| 99/7-8 | 576.- |       |       |
| 99/9   | 398.- |       |       |
| 99/10  | 398.- |       |       |





## RISK II

## ★ Garázdálkodj okosan!

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Feljesztő: Microprose  
 Kiadó: Hasbro Interactive  
 website: www.risk.com  
 Minimum konfigur: P166, 32MB RAM  
 Ajánlott konfigur: P-233  
 3D gyorsító: –  
 Multiplayer: egy gép, LAN, Internet

Kicsiny hazánkban, ahol a rendszerváltás előtt igencsak korlátozott mértékben kaptunk a nyugati világ áldásos találmányaiból, sokan még ma sem ismerik a Risket. Pedig ez a klasszikus területfoglaló stratégiai játék a Monopoly mellett a világ egyik legkedveltebb táblás játéka, és már évtizedek óta ad lehetőséget arra, hogy amatőr Napóleonok vívják meg képzelet csatáikat egy tábla és néhány kocka segítségével. A Risk köré számos klub, internetes játékház és mindenekelőtt igen nagy számú fanatikus rajongótábor szerveződött, amelyet a Hasbro elegendő piacnak vélt egy számítógépesített Risk sikeres értékesítéséhez. A játék a meglepő Risk néven került tavalyelőtt a boltokba PC és Mac platformokon, és a jelek szerint szépen teljesített, mert a Hasbro már a második résszel merészkedett elő a mai, 3D-költevények uralta piacra.

## A kockázat nincs elvetve!

"Már a régi görögök is..." – kezdeném a méretes közhellyel, és a frázis ezúttal tökéletesen helytálló lenne. A Risk elődei ugyanis az ókori Hellaszban kell keresnünk: egy görög edényfestmény az első ismert leletünk a táblás stratégiai játékokról. Ez a szórakozástája később a római történészek említéseiben és a latin mondavilágban is felbukkan, majd hosszas középkori hallgatás után az itáliai reneszánsz korszakában jelenik meg újra. Attól kezdve az európai nemesség egyik általános kikapcsolódási formája a területfoglaló táblás stratégia, amelynek történetét rengeteg, különböző történelmi korokból származó kézzel festett táblán és szabályleíráson követhetjük nyomon. Az igazi Risk története azonban már a XX században kezdődik, egészen pontosan 1957-ben. Egy Albert Lamorisse nevű játékos kedvű francia író (aki mellesleg sokat foglalkozott a mozival is, és *A piros léggömb* című rövidfilmjével egy Oscar-díjat is bezsebelt) ugyanis ekkor állított be a *La Conquete du Monde* (= A világ meghódítása) című táblás játékának ötletével a Parker Brothers játékcéghez. Hosszas tesztelés (és az amerikai szájizhoz való igazítás) után végül 1959-ben jutott el a játék az óceán túloldalára is, ahol egy Milton Bradley névre hallgató úr járult hozzá nagyban ahhoz, hogy a Risk egyre kiforrottabb verziókban lásson napvilágot. A sikertörténet azóta is folytatódik: a játék már 40. születésnapját is megünneplelte, és rengeteg különböző variációban (a klasszikus földtérképtől a *FutuRisk* fantáziavilág jövöbeli környezetig több tucat változatban) és nyelvre változtatva terjedt el, összesen százmillió nagyságrendű eladott példányszámmal elkönyvelve. Kis hazánkban a rendszerváltás előtt nem nagyon hallhattunk a Riskről (az "ántívilágban" valahogy nem nézték jó szemmel, hogy a brrrzsóá, impirista kapitalista játéka a világ meghódításának tervezgetésére ösztökéli a Magyar Népköztársaság szocialista honpolgárait), de az utóbbi évtizedben nálunk is felbukkant a játék-boltok polcain az elmés Rizikó néven. Így már semmi akadálya nincs annak, hogy összemérjük stratégiai képességeinket (és szerencsénket) baráti társaságunkkal.



Nagyobb látogatáscsoport érkezett hozzám Ontarioba

## Kockázatos játékok

Risk, azaz kockázat, rizikó. A cím tökéletesen illik a játékhoz (ennél jobban talán csak a "Garázdálkodj okosan!" illene), ugyanis a programban – akárcsak a táblás játékokban – minden egyes lépés magában hordozza a fényes siker és totális kudarc lehetőségét. Ezt illusztrálандó, röviden megkísérlem összefoglalni a Risk lényegét, gondolom, sokaknak újat fogok mondani vele. Az eredeti szabályok szerint a játékosok egymást követve,

körönként teszik meg lépéseiket, amelyek több fázisból állnak. Mindelelelőtt a játék elején egyenlő arányban elosztják egymás között a Föld területeit (szám szerint 42 darabot), majd az első fázisban (Diplomácia) megnevezésmadási szerződéseket, szövetségeket kötnek, amelyek körülbelül arra jók, hogy az ember alkalmadtán felrúgja őket, és – már amennyiben sikerült elaltatni az ellen gyanakvását – meglepetésszerűen támadjon be az áldozat kevésbé védett határvidékén. A diplomáciát a Toborzás fázisa követi (elnézést, ha egyik-másik fordításom nem egyezik a magyar táblás verzióban használt terminológiával, de csak az angol változatot ismerem), amelyben megadott számú



A nemzetközi helyzet rendszerint meglehetősen komplikált

ja az erőviszonyokat: a játékos ugyanis ekkor a nála lévő földkártyákat (amelyeket ellenséges területek sikeres elfoglalásáért kaphat) bizonyos korlátok keretei között becserélheti újabb extra seregekre, és így jelentős előnyre tehet szert (a kártyák csak meghatározott hármas kombinációkban cserélhetők be, például a gyalogos-huszár-ágyú kombináció tíz plusz regiment jár). Ez ugyan bonyolult hangzik, ámde a játékban ripsz-ropsz világos-

## Rokon lelkek

## Risk

Kicsit gyengécskére sikeredett feldolgozás, ami a C-64-ek grafikai világát idézte, bár volt néhány jópofa újítás is. (ld. 576 '97/5 – 72%)

## Diplomacy

Kategóriájában a Risk egyetlen számba jöhető vetélytársa a táblás stratégiák között. A számítógépes adaptáció azonban még véletlenül sem szállhat versenybe vele (ld. 576 '99/12 – 63%)

hadosztályt, erősítést rendelhetünk az egyes területekhez. Ez a szám annál nagyobb, minél több területtel rendelkezik a játékos, de bizonyos eseményekért (egy teljes kontinens uralása stb.) bónusz légiók járnak. Toborzáskor még egy érdekes momentum is befolyásolhat-





sá válik minden (induljatok ki abból, hogy még én is felfogtam...). A Toborzást a Harc fázisa követi, amelyben értelemszerűen a területfoglalások történnek meg, a szokásos "kijelölöm a Honnant és a Hová"-módszerrel. Egy elfoglalt területről is lehet tovább támadni, ami egy-egy sikeresebb körben egy egész kontinens leigázását is jelentheti, ugyanakkor együtt jár a nagyobb létszámú seregek szétforgácsolódásával (már csak azért is, mert minden területen lennie kell legalább egy hadosztályi helyőrségnek). A csatákat (a hadosztályok nagyságával arányos számú) hatoldalú kockák döntik el, és ez a módszer bizony gyakran a papírfarmától eltérő eredményt hoz. Miután a sors (vagy inkább Fortuna istennő) kijelölte a harcok győzteseit, a Csapatmozgatás fázis következik, ahol átcsoportosíthatjuk a hadosztályokat birodalmunkban (értelemszerűen az új határvonalakhoz érdemes küldeni a nagyobb légiókat), majd a kör végét bejelelve a játékos rettegő arccal nézi végig, amint az utána következő tábornokok is megteszik saját lépéseiket, porig rombolva eredeti stratégiáját...

## Új vér a harcmezőn

A játék szabályai nagy vonalakban tisztázódtak, nézzük, mit is nyújt a Risk II. Mindenekelőtt ugyebár teljesen meglepő módon, 1-8 játékos játszhat a klasszikus Riskkel, akár gépi tábornokok ellen (16 különböző tábornok, mind más stratégiával, más habitussal), akár egy számítógépen, a kissé kényelmetlen "Hot Seat"-módszerrel (az éppen lépő játékos ül a gép előtt, a többinek addig szabadfoglalkozás van), akár hálózaton keresztül. Aki a klasszikustól kissé eltérő játékot szeretne, az apróbb változásokat eszközölhet, így például hat plusz területtel bővítheti a térképet, 48-ra növelve a területek számát (az extra területek kivétel nélkül kontinenseket összekötő kulcspozíciók, amelyeknél esetenként a 42 mezős Risk-től igencsak eltérő stratégiát kell alkalmazni). Paramétrezhetők továbbá a nyerési



Afganisztán sorsát szó szerint is sikerült kockára tenni

feltételek (60-80-100% világalalom, csak néhány dedikált terület, "főváros" leigázása stb.), a kártyacserék, az egyes területek értékei, valamint az a mód, ahogyan a területek kiosztásra kerülnek (véletlenszerűen, egy bizonyos pontkeretből történő licitálással, vagy a körönkénti választásos módszerrel). Ezek csak kisebb változások, amelyekkel a Risk II egy tucatjáték lenne csak a sok közül. A készítő azonban felismerték azt a tényt, hogy számítógépesített táblás játéknál nem elég hűen lemodellezni az eredeti szabályokat, hanem valami újat is fel kell mutatni, ezért a gépi algoritmusokban rejlő lehetőségeket kihasználva elkészítették az úgynevezett "same-time" Risket, amely kétségkívül a Risk II legnagyobb dobása. Ez a – gyakorlatilag teljesen új – játékajta tulajdonképpen olyan Risk, amelyben a fázisok egyszerre zajlanak. Ez a felfogás azonnal levett a lábamról, ugyanis az eredeti Risket meglehetősen gyenge játéknak tartom (túl sok minden múlik a szerencsén). **(Na, ez az, ami nem igaz! – CoVboy)** A same-time Risk azonban

levetkőzte elődje legtöbb negatív tulajdonságát: azonos időben történnek a toborzások, a támadások és a csapatmozgatások, amelyből több dolog is következik. Először is az, hogy a táblás Risk partikban tapasztalt "mindig az nyer, aki utoljára jön"-axiómának búcsút inthetünk: itt a felek nem várják meg udvariasan, amíg a másik lelépi a körét – a játékosok a többiek lépéseit csak a saját döntéseik meghozatala után tudják meg. Mondanom sem kell, hogy ebben a játékban jóval több stratégia érzékre van szükség. Sokkal jobban kell előre gondolkodni, ki kell találni az ellenfél taktikáját, és nem utolsósorban, a végsőki ki kell használni az "egyidejűségben" rejlő lehetőségeket, mindenekelőtt a több szomszédos területről egy idegen mezőre, több hadosztállyal történő támadást. A készítő még egy csavarral tódítottak az amúgy is teljesen új kontosbe öltözött játékményen: a same-time Riskben a hatoldalú kockákat lecserélték 12-oldalúakra (hogy matematikailag egészen pontos legyenek: ikozaéderekre), méghozzá rögtön öt színben. A különböző színű kockákon más-más értékek szerepelnek, a leggyengébb kockán, a fehéren 2,6 a kocka lapjainak átlagértéke, míg a legerősebben, a feketén 4,5 (magyarán szóva, minél "színebb" a kocka, annál könnyebb vele nagy

értéket dobni). A hadosztályok a létszámuktól függően kapnak kockaszint, így például egy 5 fős légió még fehér kockával dob, míg egy 6 katonát számláló regiment már sárgával. Ezzel az egész rendszerrel a szerencsét próbálták valahogy a csapatok képességeihez és esélyeihez igazítani, de valahogy még mindig nem sikerült teljesen a dolog. Én legálábbis igencsak összeráncoltam a szemöldökömet, amikor két 7-es erősségű sárgakockás támadó csapatomat egy ember veszteséggel gyalázta le egy 3-as erejű fehérekockás védő... Ez a jelenség egyébként egyáltalán nem ritka: átlag minden második körben történik egy-egy hasonló meglepetés. Paranoid hajlamú játékosoknak (mint például nekem) hamar eszébe is jutnak holmi gaz programozók, akik csaló algoritmusokat kódolnak a játékba, csak hogy a gép Al-ját jobb színben tüntessék fel...

## Kellemes ujjgyakorlat

Kulcsin tekintetében semmi baj nincs a programmal. Zlészés mind a kezelőfelület, mind a játéktér, és látványos hangulatkeeltő (ámde többnyire teljesen felesleges) elemek, nézetek kerültek a játékba: 3D-földgömb nézet, zoomok, hadszínterek, amelyekre a térképről közelít a kamera, csapatainkat jelképező renderelt huszárok, szóval minden, mi szem-száznak ingere. Az audio oldal már jóval szivább. Az effektek szegényesek, zene pedig egyszerűen NINCS, pedig ehhez a játékhoz nem lett volna nehéz találni egy-két passzoló track-et (most így hirtelen eszembe is jutott az Illéttől a "Ne gondold, ó, ne, hogy tied a világ...", vagy a Punk Rock Song a Bad Religiontól, aminek ugyan semmi köze a témához, de a szerkesztőségben állandóan az szól). Ha a szem mellett fül is megkapta volna a magáét, és nemcsak az egész Földön lehetne játszani, hanem egy részletesebb Európa-, vagy Amerika-térképen (ne adj isten, idegen világokon), és esetleg még a színes kockarendszeren is csiszoltak volna egy kicsit, lazán kaphatott volna ez a program egy Ezüst Tehenet (stílszerűen: Risk-át). Szerencsére azonban a játék ebben a formában is élvezhető, és a same-time Risknek köszönhetően akár hosszabb távra is érdemes helyet szorítani neki a merevlemezen. Manapság már ez is nagy dicséret...

Stöki



**kulcsin/belbecs**

|              |  |
|--------------|--|
| LÁTVÁNYOSSÁG |  |
| JÁTSZHATÓSÁG |  |
| ELAVATÓSÁG   |  |
| ZENEDONA     |  |

**summa summarum**

Alapjában veve még mindig  
inkább táblás játék, annak  
viszont igen jól!

**végítélet**

**81%**



Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket  
2 1/2 éves kortól, a Hűvösvölgyben, igényes  
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,  
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,  
egészséges életmódra- és környezetvédelemre  
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).

**Szolgáltatásunk:**

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,

Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés

**Fakultatív programok:**

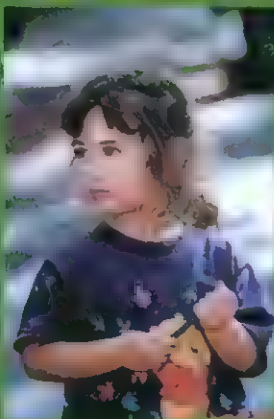
- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneóvi

- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal



Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája  
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858

## Balati Computers Bt. Gépátépítés akció!

MIDI ATX ház + Epox G2 alaplap + AMD K2-500

**52.900,- Ft-tól**

MIDI ATX ház + Procomp VIA alaplap + Celeron 400

**43.900,- Ft-tól**

Áraink a 25 %-os ÁFÁ-t már tartalmazzák!  
Használt alkatrészek beszámítása!

**WEB lap tervezés!**

1146 Budapest, Thököly út 88.

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: [balati@ahol.com](mailto:balati@ahol.com) Web: [www.balati.hu](http://www.balati.hu)

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig

**PC Klub, 6 gép hálózatban! Gyere és próbáld ki!**

1041 Budapest, Bárdos Artúr utca 4.

H-P 15-21, Sz-V 14-20



az emberarcú internet szolgáltató



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.  
Havi 4000.- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este  
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.

Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért  
keresd ügyfélszolgálatunkat.

**Inter Ware**

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: [info@interware.hu](mailto:info@interware.hu)

<http://www.interware.hu>



# HEROES OF MM3: SHADOW OF DEATH

★ Remélhetőleg nem a Heroes-sorozat halálának az árnyéka...

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: New World Computing

**Kiadó: 3DO**

website: [www.3do.com](http://www.3do.com)

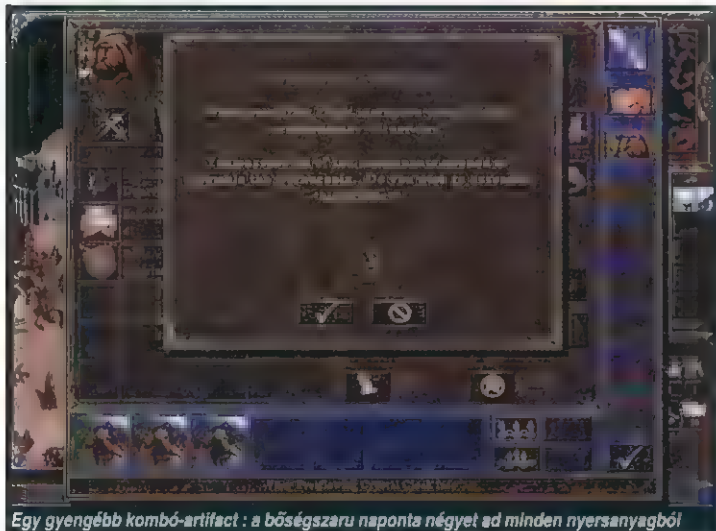
**Minimum konfig: P233, 32MB RAM**

**Ajánlott konfiguráció:** PII-300, 64MB RAM

**3D gyorsító: –**

**Multiplayer:** egy gép, LAN, Internet

**A** New World Computingnál úgy látszik véglegesen elhatározta a vének tanácsa, hogy nem hagyják aludni a Might and Magic világának vándorait. Alig jelent még meg az RPG-sorozat nyolcadik része, máris érkezik az újabb invázió a szabaddiónk ellen, a példátlanul sikeres Heroes 3 újabb kiegészítő CD-jének képében. Ezzel, ha jól számoltam, kisebb jubileumhoz érkezett a fejlesztőcsapat, ugyanis ez a 15. program, ami ebben a környezetben játszódik (ebből hatot az utóbbi egy évben pottyantottak a nyakunkba, és a tempó csak fokozódik!). A kiegészítő nem is igazán jó szaga Shadow of Death-re, hiszen önmagában játszható, és tartalmazza a Heroes 3 pályáit, és az Armageddon's Blade két lucatnyi új lényét. Új hadjáratok és játékmenetbeli finomítások viszont akadnak, úgyhogy vájúnak is bele!



Egy gyengébb kombó-artifact : a bőségszaru naponta négyet ad minden nyersanyagból

A sztori a Heroes 3 és az Armagedon's Blade között játszódik. Amint az várható volt, ismét a nekromanták kavarása okán tör ki a haddelhadd, az első számú rosszfiú a H3-ban még választható karakterként szereplő Sandro. A Shadows of Death hat (plusz egy szokásos bónusz a végére) hadjárattal támadja le a rajongókat, ebből az első négyben meg a háttérben szövegeti a terveit a latinos nevű nekromanta, a jó oldalon álló főszereplők tudtunka és akaratukon kívül segítene neki az éppen aktuális világpusztításra.

tító ereklyék begyűjtésében. Az utolsó két hadjáratban a négy átvett hős (ismerősek lehetnek: Gelu az íjász, Gem a druida, Crag Hack és Yog, a két bár) ösztöfoglal, és nekiáll az Angyali Szövetség nevű kard összekovácsolásának, és jön a végső pofozkodás.

Az elsőként feltűnő (és a legtöbb port felkavaró) újítás, hogy ezúttal nemcsak a sima, egyszerű küldetéseknel tudjuk a nehézségi szintet állítgatni, de a hadjáratok küldetéseinel is. Ez egyfelől jó (az AB nyomdokain haladva itt is elég kemény pályák jönnek szembe), másrészt viszont kinyírja a kihívást, hiszen ki az a hülye, aki huszonötször is nekáll egy szívósabb küldetésnek ahelyett, hogy lejjebb vegye a nehézséget, és sétalogoloppban vágja szét az ellen paranoiámai válogatottá slányult csapatait? Féltő, hogy ezzel elvész a játék eddigi hagulata – igaz, az állítgatósdi mazochisták kezében fordítva is elsülhet: ha valaki könnyűnek találna egy pályát, felturbózhajta az ellenséget, ha gép van még hová. (Nem szükséges. A háp úynis szétcsalja az aqvát – CoVbov)

A lények és a várak erősségének kiegyensúlyozása folytatódott, a Lizardment erősítették (sebzés, HP, szaporodás üteme), míg az egyöntetűen a

legtáposabb lénynek tartott angyalok drágultak kicsit (bár szerintem az arkangyalok ezzel együtt is aránytalanul durvák). Az összes vártipus megkapta az eddig csak a Towerre jellemző sebző barikádokat, gyengébb verzióban persze, így sok vizet nem zavarnak, de – mivel külön pénzbe nem kerülnek – azért nem baj, hogy vannak.

Új tereptípusokat is kaptunk (szám szerint nyolcat), aminek a fele a négy őselemhez tartozik, és az adott elemhez tartozó varázslatokat erősíti (expert szinten működnek a hős képzeleti



A Castle-hős itt még azt hiszi, hogy másfélszeres túlerőben van – hogy meg fog lepődni!

ségétől függetlenül), három az egyes jellemkategóriákba eső lények morál-jára/szerencséjére hat, az utolsó pedig a tengereken felt-felüledező Favorable Winds terület, ami a navigáció képzettségére van jó hatással. Az új teretek elsőre ugyan jelentéktelen apróságnak tűnnek, de amikor először futunk bele a gonoszokat tápoló Evil Fog területen egy ördög-csapatba, nagyon fog változni a véleményünk...

Egy másik újítás az ún. kombó artefactek képében jelenik meg. Ez olyanmi, mint az Armageddon's Blade-ben a címadó Végzet Pengéje volt, amit a végül ízlésesen felszelelt démonhercegnek több más varázstárgyból kellett összerakosgatnia. Mi hasonló recept alapján most egy tucatnyi ilyen puzzle-varázstárgyat rakhatunk össze, általában három-négy összetevőből, de az egyik legdurvább, a Power of the Dragon Father nevű cucc például 8 komponensből áll (ehhez mért az ereje is: minden tulajdonsága +6-t ad, és csapatainkat sárkány módra csak az ötödik szintű mágia fogják). Ezek az artefactek – amellet, hogy borzasztó erősek – roppant ötletesek is, nem egy háború sikerét vagy bukását fogja okozni egy-egy ilyen cucc megszerzése vagy elvesztése.

A hadjáratok mellett nem kevesebb, mint 38 új single/multiplayer pálya várja a nekromantik rendszabályozását már letudott játékosokat. Kellemes meglepetés, hogy az eddigi, hamar unalomba fulladó sablonos térképek készítése mellett most már megerősítették végre egy kicsit a készítőik a fantáziájukat. A vidám vívőfürdőbe torkolító kisebb pályák mellett a nagyobb térképek általában RPG-szerű kalandokat rejtenek, és a koronát az egésze a méretarányos Európa-térképen zajló keresztes háború teszi fel.

Aki fellelkesülve várná az eddig sorolt apróságok mellett a komolyabb újításokat, most némi csalódottsággal és értetlen tekintettel konstatálhatja, hogy azok bizony nincsenek. Se új képzettségek, se varázslatok, se épületek, semmi. A hozzám hasonló reménytelen Heroes-függőknek persze még ennyi is elég ahhoz, hogy hosszú éjszakákra ismét Erathia földjére helyezték át állandó tartózkodási helyüket, de ha megpróbálunk némi objektivitást magunkra erőltetni, már nem ilyen rózsás a kép. Ha a Shadow of Death ingyen letölthető patch formában, vagy szuperolcsó budgetként jelenik meg, esetleg ajándékként valami diszdobozos Heroes 3 gold kiadás mellé, most eszelős piromán módjára gyűjtogatnám az örömtüzeket. De így, teljes áron, ilyen kevés újítással ez már arcátlanság a kiadótól. Sebab, gyűjtőknek így is jó, a készítők meg majd sűrűn csuklanak a Heroes 4 és a Might and Magic 9 fejlesztése közben – legalább lesz mire főnni a késést!

Hancu

kūlcín/belbés

LATVANYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

## summa summarum

**Az Armageddon's Blade jobb volt ugyan, de a Heroes 4-ig azért ki lehet húzni vele**

**végítélet**

# 79%



# ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

★ A fiúk most a városban dolgoznak

## SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Red Storm Entertainment  
Kiadó: Red Storm Entertainment  
website: [www.redstorm.com](http://www.redstorm.com)  
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM  
Ajánlott konfiguráció: PII-300, 64MB RAM  
3D gyorsító: D3D  
Multiplayer: LAN, Internet

**T**om Clancyhez és csapatához órák lehetne igazítani: ahogyan tavaly az első kommandós slágerüket, a Rainbow Sixet pontosan fél év késéssel követte a kiegészítő CD, az Eagle Watch, úgy most is hat hónapnak kellett eltelnie a folytatás, a Rogue Spear második róka-bőrének lenyűzési idejéig. Igen ám, csak hogy a Sierra időközben kissé felborogatta a kommandós-szimulátorok piacának erőviszonyait a SWAT 3-mal, ami könnyebben játszható, élvezetesebb és látványosabb volt, mint a Red Storm best-sellerei. Mit volt hát mit tenni, az Urban Operations alkalmazkodott a megváltozott körülményekhez, és – amint már a neve is mutatja – a minden terrorista-elhárító rémálmanak számító városi bevetéseket állította fókuszba, hogy megmutassa: ebben az eddig hanyagolt környezetben (is) jobb a SWAT 3-nál.

Install után az Urban Ops első dolga felpatchelni a Rogue Speart az éppen aktuális verzióra (megjegyzem, erősen ráfért), majd elő is adja, mit tud. Első ránézésre nem tűnik túl soknak az az írd és mondd őt új térkép, amit kapunk, igaz, ezek egytől egyig nagyon jól megtervezett és a lehetőségekhez képest (a grafikus engine ugyanis egy bitet nem változott) szépen kivitelezettek. Az eddigi kommandós pályafutásunk tapasztalatai után meglehetősen új élményt nyújthat az isztambuli bazár, a londoni metró, vagy a velencei csatának helyszíne, telis-teli civilekkel,



Kommandósunk egy rémisztő DOS-képernyő mögött várja, hogy kettesben maradjon a géppel

és a helyzetüket idegesítően jól kihasználó terroristákkal. Igen, az eddig kicsit butácska ellenfeleink mesterséges intelligenciája érezhetően javult, sajnos ugyan ez a társainkról nem mondható el, néha még mindig elképesztően ostobák tudnak lenni. Szerencsére most már tudunk menet közben utasításokat osztogatni nekik hotkey-ek segítségével, így ez a probléma félig-meddig orvosolható. Hogy ugyanezt a multiplayerbe miért nem tették bele, az rejtély, egy nagyon jó és kézre álló kommunikációs forma lehetett volna. Marad helyette a Team Chat mód, ami kellemes ugyan, de azért közel sem tökéletes. Az öt vadiúj térkép mellett helyet kapott még öt "felújított" pálya a Rainbow Sixből (csak át vannak rajzolva a Rogue Spear-engine lehetőségeit kihasználva), és néhány titkos átjáróval gazdagodtak, és nyolc direkt multiplayerre tervezett, aránylag kis pálya. Mindezzel együtt a kínálatra egyetlen szó illik: kevés...

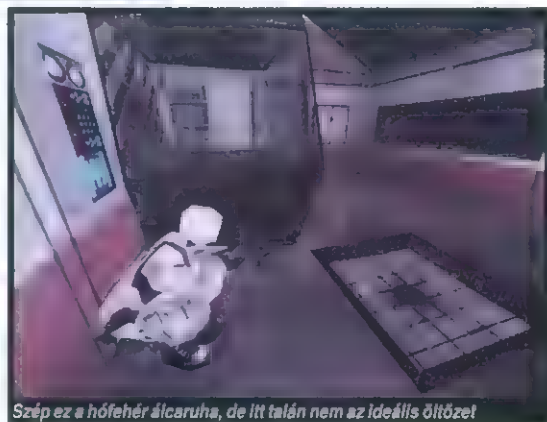
Fegyverek terén négy új mordállyal

gazdagodott a kínálat, három könnyű géppisztoly és egy mesterlövészpuska képében. Utóbbi igen kedves jószág: mindenféle hang- és fényeffekt zavaró kísérete nélkül lövöldözhetünk vele, csak egy jó fedezék kell, és az életben nem találják ki a csúnyák, hogy honnan jön az áldás. Hátulütője a leginkább egy veszesebb darázscsípéshez fogható sebzése, előfordul, hogy egy tiszta fejlövés sem elég vele az ellen elcsendesítéséhez, igaz, bőven akad lehetőségünk az ismétlésre. A másik három szerszámot (militaristák kedvéért név szerint: Minimi, RPD, és HK21E3) tűzereje és -gyorsasága ideálissá teszi arra, hogy kellemes zárótűz alá vegyünk egy területet, bár pontosságuk nagyjából a MÁV járataihoz hasonló egy izmosabb vasutasztrájk idején. A megoldás: ne mozgásból lövöldözzünk vele, mert a végén még eltalálunk valakit.

Az eddigi játékmódok mellett is feltűnik egy új versenyző: a beszédes Defend névre hallgat a drága. A lényege az, hogy megakadályozzuk a terroristák bejutását az általunk védett területre – bármilyen áron. Egyszemélyes játékokban ez talán a legkegyetlenebb kihívás az összes játékmód közül, mivel a kezdeti óvatossági próbálkozások után eléggé elvadul a nemzetközi helyzet, és százan jönnek kétszáz felől, eredeti kamikaze-technikákkal. Multiplayerben bármelyik térkép bármelyik játékmódban választható, érdemes megfigyelni, mennyire másképp néz az ember ugyanarra a pályára mondjuk Terrorist hunt

illetve Hostages módban. A Half-Life, a Quake és az Unreal népszerű modjainak sikerére apellálva az Urban Ops a Rogue Speart is felkészíti az ilyen játék-módosítások fogadására. Hogy erre mennyire lesz vevő a nép, az a jövő zenéje, mindezenre a lehetőség már megvan rá.

Hogy akkor végül is milyen ez az Urban Ops? Először is nehéz, de piszkosul. Még a Rogue Spear-nél is nehezebb, pedig már ott is elég volt egy-két meggondolatlan lépés, hogy kiérdemeljük a hősi halott címet. A buildózer-stílus már az elődökben sem volt egy célravezető, ez most már odáig fokozódott, hogy egyszerűen muszáj saját készítésű terv alapján nyomulni, mert a program által javasolt útvonaltervekkel is jó eséllyel otthagyjuk a fogunkat, esetleg valami nemesebb testrészünket is. A városi küldetések valóban



Szép ez a hófehér álcaruha, de itt talán nem az ideális öltözet

új ízt visznek az egyszerű terroristavadás életébe, de az egész ezzel együtt is roppant kevésnek tűnik. Én a magam részéről inkább megmaradok a stílus light verziója mellett (SWAT 3), de erős a gyanúm, hogy a Rainbow Six igazi veterán rajongói is a "jó, de ennél azért többet vártam" véleményt fogják hangoztatni.

Hancu



De srácok, senki nem fedezi a hátatokat? És ha az a bazi nagy turbina megvadul mögöttetek?

**külső/belbelső**

LATVANYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SAVATOSSÁG

ZENEBONA

**summa summarum**

Rogue Spear-veteránoknak  
maga a mennyország, de  
egyebeknél elég sovány

**végítélet**

**75%**



# F1 2000 Játékok

EA  
SPORTS

**F1  
2000**

A következő két hónapban  
figyeld a médiákat. Ha elég  
turfangos vagy, érdekes és  
értékes nyíreményeket  
nyerhetsz!

Találd ki, melyik versenypálya  
látható a lenti képen!

**Helyes megfejtésedet küldd  
a szerkesztőségbe:  
576 KByte (Comgame "576" Kft.)  
1389 Budapest, Pf. 132**

**Kövesd figyelemmel az eseményeket,  
és játssz a**

**[www.ecobit.hu](http://www.ecobit.hu)  
[www.danubius.hu](http://www.danubius.hu)**

**oldalakon!**

?

**www.  
ecobit.hu**







# CSAL A ZSUZSA!



## (...de a többiek is!)

### Messiah

Játék közben nyomjunk **Ctrl**-et, majd jöhetnek a kódok (szép egyenletes sebességgel, ne túl gyorsan, ne túl lassan gépeljünk, erre allergiás a játék).

#### Icantsee

az ellenfelek nem látnak meg

#### Icanseeu

az előbbi kikapcsolása

#### Gamespot

némi lőszert kapunk

#### Voodooextreme

gránátvetőt kapunk

#### Softwarebuys

gránátokat kapunk

#### Weldme

hegesztőpisztolyt kapunk

#### Buzzbuzz

láncfűrész kapunk

#### Boomstick

shotgunt kapunk

#### Rapidfire

géppisztolyt kapunk

#### Slicendice

maimert kapunk

#### Cooloff

pak gunt kapunk

#### Coolfx

masert kapunk

#### Stickaround

szígyonyvetőt kapunk

#### Lcop

egy Light Cop jelenik meg

#### Mcop

egy Medium Cop jelenik meg

#### Hcop

egy Heavy Cop jelenik meg

#### Rcop

egy Riot Cop jelenik meg

#### Guncmdr

egy Gun Commander jelenik meg

#### Incharge

egy Domina jelenik meg

#### Mynightmare

egy Armored Behemoth jelenik meg

#### Cantseemyface

egy Welder jelenik meg

#### Workinman

egy Worker jelenik meg

#### Egghead

egy Scientist jelenik meg

#### Glowstick

egy Radiation Worker jelenik meg

#### Heydoc

egy Medic jelenik meg

#### Smellyguy

egy Chot jelenik meg

#### Chotling

egy Chot Dwarf jelenik meg

#### Smellysteroids

egy Chot Behemoth jelenik meg

#### Fungirl

egy Fungirl jelenik meg

#### Specialguy

egy Hung jelenik meg

#### Averagejoe

egy Male Dweller jelenik meg

#### Jillplain

egy Female Dweller jelenik meg

#### Femfatale

egy Subgirl jelenik meg

#### Varmint

egy patkány jelenik meg

#### Bestfriend

egy Barman jelenik meg

#### Bringmeadrink

egy Waitress jelenik meg

#### Bustamove

egy Dancer jelenik meg

#### Mixalot

egy DJ jelenik meg

#### Tophat

egy Pimp Daddy jelenik meg

#### Onsteroids

egy Behemoth jelenik meg

#### Addedfirepower

egy Offensive Bot jelenik meg

#### Keepmecompany

egy Companion Bot jelenik meg

#### Letmein

egy Bouncer jelenik meg

### Thief 2

A küldetések közötti bevásárláskor bosszantóan hamar el tud fogyni az ember pénze - azonban ha előrelátóan belenézünk a dark.cfg file-ba, és a "cash\_bonus X" soban az X helyén szereplő számot átírjuk valami kellemeesen nagyra, mindjárt sokkal jobban tudunk gazdálkodni! Ha még így sem menne valamelyik küldetés, egy gyors **Ctrl + Alt + Shift + N** kombinációval ugorhatunk a következőre.

### Star Trek Armada

Egy **Enter** leütése után írhatjuk be a következő kódokat:

#### Kobayashimaru

ugrás a következő pályára

#### Showmethemoney

a pénzünk mennyiségének növelése

#### Canofwhoopass

99 officert kapunk

#### phonehome

Multiplayerben kiadja a chat listát

Keressük meg a játék könyvtárában a **rts\_cfg.h** nevű file-t, nyissuk meg valamilyen szövegszerkesztővel, majd a következő sorokban az X helyén álló számokat írjuk át 0.0-ra:

```
float EASY_DAMAGE = X;
```

```
float HARD_DAMAGE = X;
```

Jutalmunk a hajóink sérthetetlensége.

### Rollage Stage 2

A Bonus Awards menüben vihetjük be az életünket megkönnyítő csaló kódokat (ha jól csináltuk, hangjelzés jelez vissza).

#### Metropolis

minden autó választható

#### Mynameisneo

minden pálya választható

#### Wreckedonspeed

minden játékmód választható

### Alien Nation

A kódokat játék közben kell begépelni, és az alábbi hatásokat eredményezik

#### MAGICEYE

Teljes térkép

#### LOLLY

nyalóka maximumra

#### JUICE

juice maximumra

#### CHOCO

csokis süti maximumra

#### WARTIME

fegyverek maximumra

#### IAMHUNGRY

Kaja maximumra

#### IRONMAN

Vas maximumra

#### STONEMASON

Kő maximumra

#### LUMBERJACK

Fa maximumra

#### RAIN

Lárvák maximumra

#### CASHCOW

plusz 5000 pénz

#### WINNER

küldetés elvesztése

### Tachyon: The Fringe

Játék közben nyomjuk meg a numerikus billentyűzetet a **Ctrl**-est, feljön egy szövegablak, amibe írjuk be: **IM A CHEATER**. Jöhetnek a kódok!

#### ONE MILLION DOLLARS

5000 pénzt kapunk (jól váltják a dollárt...)

#### QUICKENING

Isten mód

#### COME GET SOME

Feltölti a lőszerkészletet

#### DILITHIUM

Feltölti az energiánkat

#### THERE IS NO SPOON

Visszatérünk a bázisra

#### BOOM STICK

Minden felszerelési tárgyat megkapunk

#### RAGTAG

Minden hajót megkapunk

#### KESSEL RUN

A hajóink fejlesztése





## Majesty

Játék közben az **Enter** lenyomása után vihetjük be a csaló kódokat.

**victory is mine**  
A pálya megberése  
**now you die**  
A pálya elvesztése  
**fill this bag**  
10000 aranyat kapunk  
**revelation**  
Megmutatja a teljes térképet  
**build anything**  
Minden épületet építhetünk  
**give me power**  
Minden varázslatot használhatunk  
**cheezy towers**  
Végtelen hatótávú varázslatok  
**restoration**  
Minden egységünk felgyógyul

## Nox

Hozzuk le **↓**-gyel a konzolt, majd írjuk be: **racoiaaws**. Így bekapcsolunk a cheat módot, és lehetőségünk nyílik az alábbi ügyeskedésekre:

**set god**  
Isten mód  
**cheat health**  
Teljes gyógyítás  
**cheat mana**  
Feltölti a manánkat  
**cheat spells**  
Megadja az összes varázslatot  
**cheat gold [X]**  
X aranyat ad  
**cheat level [X]**  
Az X-edik szintre lépünk

## Nerf ArenaBlast

A játék közben a **↓** gombbal hozzátuk be a szövegpanelt, amelyen azután beviteljük a következő kódokat:

**god**  
Isten mód  
**allammo**  
999 lőszer minden fegyverhez  
**ghost**  
Át lehet menni a falakon  
**fly**  
Repülés  
**walk**  
A **fly** és a **ghost** kikapcsolása  
**behindview 1**  
Külső nézet  
**open (térképnév)**  
Az egyes térképek megnyitása. A térképnévek a következők lehetnek:

AR-Asteroid, AR-Barracuda, AR-Luna, AR-Orbital, AR-Sequoia, AR-Sky, AR-Tut, Autoplay, Entry, Nerf, Nerf-Plaza, PM-Amateur, PM-Asteroid, PM-Barracuda, PM-Champion, PM-Luna, PM-Orbital, PM-Sequoia, PM-Sky, PM-Tut, PMX2-Luna, PMX-Asteroid, PMX-Luna, PMX-Orbital, RR-Amateur, RR-Asteroid, RR-Barracuda, RR-Champion, RR-Luna, RR-Orbital, RR-Sequoia, RR-Sky, SH-Asteroid, SH-Barracuda, SH-Luna, SH-Orbital, SH-Sequoia, SH-Sky, SH-Tut

## Force Commander

Kezdünk új játékot a hangzatos **TheGalaxyIsYours** néven. Kattintsunk duplán a névre, majd a kék nyílra, ennek eredményeképpen egyrészt bármelyik küldetést választathatjuk már a játék elején, másrészt a következő mókákat tehetjük meg a játék folyamán:

**↓**  
plusz 500 command pont  
**↓** + **↓**  
minusz 500 command pont  
**↓** (a numerikus billentyűzetten, bekapcsolt Num Lock mellett)  
999999 életpont minden egységnek  
**↓** + **↓**  
Command ponttól függetlenül bármennyi egységet irányíthatunk  
**↓** + **↓**  
Az új egységek szállítóhajó közreműködése nélkül jönnek  
**↓** + **↓**  
a küldetés megnyerése  
**↓** + **↓** + **↓**  
minden egységet megmutat  
**↓** + **↓**  
nincs fog of war

## Allens vs Predator Gold

A játékot a **-debug** paraméterrel indítsuk, majd a játék közben a **↓** billentyű lenyomása után jöhetnek a kódok. Megjegyzendő, hogy az álnok program a csaló játékosoknál letiltja a játékállás kimentésének lehetőségét, szóval csak okosan... Ezzel a paraméteres programindítással voltak problémái egyeseknek már a múltkor a Soldier of Fortune-nél is, az ő kedvükért egy kis alapozó: a desktopon a játék indító ikonján nyomsz egy jobb gombot, majd Properties és Shortcut. A Target sorból kimásolod az indítófile elérési útját, majd felhozod a Start menüt, ide visszamásolod, és mögé írod a paramétert.

**MOTIONTRACKERVOLUME**  
[0.00-1.00]  
A mozgásérzékelő hangjának állítása (csak embernél)  
**GIMME\_CHARGE**  
Energia feltöltése (csak predatornál)  
**GOD**  
Isten mód  
**GIVEALLWEAPONS**  
Minden fegyver és lőszer  
**MARINEBOT [szint]**  
Egy gép irányította tengerészgyalogos jelenik meg  
**PREDOBOT [szint]**  
Egy gép irányította predator jelenik meg  
**ALIENBOT**  
Egy gép irányította alien jelenik meg  
**PRAETORIANBOT**  
Egy gép irányította praetorian alien jelenik meg  
**XENOBORG**  
Egy gép irányította xenoborg jelenik meg  
**LIGHT**  
Fényt ad a sötétebb helységeken  
**TIMESCALE [0.0-1.0]**  
A játék sebességének állítása

## Heroes of M&amp;M 3: Shadow Of Death

A **↓** billentyű lenyomása után írhatjuk be a következő cheat kódokat:

**Nwctheconstruct**  
100.000 arany és 100 minden nyersanyagból  
**Nwcthereisnospoon**  
999 manapont és az összes varázslat  
**Nwczion**  
minden épület elkészül  
**Nwclotsofguns**  
minden harci szerkezetet megkapunk  
**Nwcagents**  
mindegyik üres hadsereg-helyre tíz fekete lovat kapunk  
**Nwctrinity**  
mindegyik üres hadsereg-helyre öt arkangyalt kapunk  
**Nwcoracle**  
megkapjuk a teljes puzzle térképet  
**Nwcwhatisthematrix**  
megkapjuk a teljes világtérképet  
**Nwcneo**  
Szintlépés  
**Nwcmorpheus**  
a seregünknek maximális lesz a morálja  
**Nwcnebuchadnezzar**  
végtelen mozgáspont

## The Sims

Folyamatosan kerülnek napvilágra az újabb cheat kódok a nagy sikerű "élet-szimulátorhoz", íme az utóbbi hónap termése (a bevitelük megegyezik a legutóbbi számunkban közölt kódokkal, azaz **↓** + **↓** + **↓** + **↓**, majd a megjelenő ablakban gépeljük be a cheateket).

**Rosebud**  
1000 pénzt kapunk (csak a patch-elt verzióban)  
**edit\_char**  
A karaktergeneráló képernyőre kerülünk  
**interests**  
Megmutatja a kiválasztott karakter személyiségét és érdeklődési körét  
**core\_dump**  
Az egész memóriát egy TXT file-ba menti, lehet benne bogarászni, hátha találunk valami érdekeset  
**move\_objects**  
Minden tárgy mozgathatóvá válik  
**rotation <0-3>**  
A kamera forgatása  
**autonomy [1-100]**  
A kiválasztott Sim "szabad gondolkodásának" állítása  
**sim\_speed [-1000-1000]**  
A játék sebességének állítása  
**set\_hour [1-24]**  
A megadott időre állítja az órát (csak a patch nélküli verzióban)

## Risk 2

A gép elleni játékban, ha valamit elszűrtünk volna, egyszerű mód nyílik az események visszapörgetésére, ha a Game menüben kiválasztjuk a Quit-et, majd azonnal visszatérünk a játékhoz - ekkor az előző körünk elejére kerülünk vissza.

## Lego Rock Raiders

A főmenüben kell beírni a csaló kódokat, amik a következők:

**Lrrwarp**  
Ugrás a következő szintre  
**Lrrve**  
Minden járművet megkapunk  
**Lrrmonty**  
Emberek sziklaszörnyekké változnak

## Toy Story 2

Amikor a "Press Jump" felirat megjelenik a játék elején, gyorsan írjuk be: **alakazam** - jutalmunk a sérthetlenség kellemes állapota lesz. Ha **↓**-vel megállítjuk a játékot, majd az **Enter** lenyomása mellett kattintunk a Continue-ra, lassított felvételben játszhatunk, ami a gyors reflexeket kívánó pályarészeknél nem egy kifejezett hátrány. Normál sebességre újabb **Enter**-rel tudunk visszakapcsolni.

## Test Drive 6

Az egyes kódokat a pilóta nevéként lehet megadni.

**AKJGQ**  
6000000 dollár kezdotoke  
**DFGY**  
Minden autó választható  
**ERDRTH**  
Minden pálya választható

## Rayman 2

A játék ugyan nem a legújabb, a cheatek viszont azok! Nyomjunk egy **↓**-et a menühöz, majd itt gépeljük be a kódokat.

**gothere**  
Szintválasztás  
**glowfist**  
A támadásunk erősebb lesz  
**gimmelif**  
Plusz öt élet  
**globoxrules**  
Minden tárgyat megkapunk

## Rogue Spear: Urban Operations

Akció közben bármikor alkalmazhatjuk az alábbi kódokat, amiket egy **Enter** után kell beírni.

**avatargod**  
Isten mód  
**theshadowknows**  
Láthatatlanság  
**5fingerdiscount**  
Elhasznált tárgyak újra megjelennek  
**teamgod**  
Isten mód az egész csapatnak  
**nobrain**  
Az AI kikapcsolása

## HIND

Ha a játékot a **Monty Barrymore** néven kezdjük, könnyű dolgunk lesz: sérthetlenséggel és végtelen fegyverrel indulunk.







# FINAL FANTASY VIII

Mielőtt belevágnánk az FF VIII végigjátszásába, előljáróban nem árt néhány dolgot tisztázni. A "végigjátszás" alatt esetünkben az értendő, hogy az alább(i) hónapokban) következő kusza sorokban végigtrappolunk a játék cselekményének fő vonalán. Bár az FF VIII talán kicsit kevésbé szerteágazó, mint az elődei, a fő szál körülbelül a teljes történetnek az 50-60%-át fedi le. Részletes receptet két okból sem tudunk nyújtani: kicsit hosszúra nyúlna a dolog és nem biztos, hogy sikerülne befejezni az FF IX megjelenéséig (elég legyen csak annyi, hogy a programhoz kiadott hivatalos guide 192 oldalon bírta szép tömören összefoglalni az eseményeket); másrészt meg az Anti-Squall Liga pár felháborodott ügynöke veszélyes aknamunkát folytat postaládánk irányában, hogy elég volt már a Final Fantasyből (pedig abból sosem lehet elég...) Szóval maradunk a lényegnél (az sem lesz piskóta), a mellékszálak felderítésének öröme pedig maradjon meg a játékosoknak – de ha még egyszer valaki elégedetlenkedik az FF-túltengés ügyében, akkor azokból is csinálunk három négy különszámot!

A történetben a helyszínek nevére hivatkozva fogunk haladni: a mellékelt térkép segítségével remélhető-

en ki-kí eligazodik a nagyobb földrajzi egységek között (a mostanin kijavítottunk pár apró hibát, továbbá bejelöltük az ufók helyét, ha valaki nem érezné teljesnek az életét Pupu kártya nélkül), azokon belül pedig igazán nehéz eltévedni: pár percnyi sétálás után már mindenki kényelmesen kiismerheti magát.

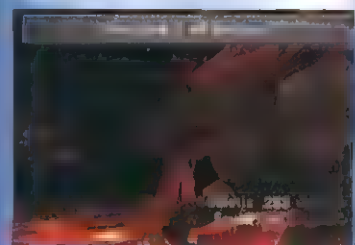
Remélhetőleg az elmúlt két hónap bőven elég volt arra, hogy mindenki egyetemi diplomát szerezzen a kissé idegesítő menürendszer kezelését és persze a játék logikájának és alapvető szabályainak elsajátítását illetően. Ennek megfelelően nem foglalkozunk olyan bohóságokkal, mint hogy milyen varázslatokat szípkázzál össze a jöttödben-mendetben utadba akadó lényektől, mit hova junctionöljél, miből lehet különféle varázslatokat vagy tárgyakat előállítani, mire jók a kártyák, és így tovább – ezeket a mókákat az előző számunkban közölt táblázatok segítségével bárki magától is megoldhatja (ha pedig nem, akkor mégis inkább az Aknakeresőnél kellene maradnia). Szintén nem kezdünk el ötletekkel bombázni senkit, hogy melyik karaktereket tegye a csapatba és kihez milyen GF-et rendeljen hozzá: nyilván mindenkinek megvannak (lesznek) a kedvenc karakterei. Az mondjuk melegen ajánlott módszer, hogy

lehetőség szerint három standard karaktert futtasunk (Squall rendszerint adott, a másik kettő választható), amelyekből az egyik mindenképpen egy gyógyításra használt arc legyen, továbbá legalább az egyik

karakterem legyen a parancslistában egy Item, hogy a poggyász tartalmát is bármikor használhassuk harc közben. Ha egy-egy karakternél kiépítettük a megfelelő junction-szisztémát, és a történet szerint a karaktertől egy időre el kell válnunk, akkor a cserejátékoshoz az egészet szépen átsöpörhetjük a Switch/Junction Exchange paranccsal, és így csak egyszer kell tökölnünk a megfelelő GF-junction összeállítás-sal. Ebből a logikából adódóan a játék során csak három igazán erős karakterünk lesz (bár aki akarja, a vadonban történő bókliázzással akár mindegyiket felfejlesztheti maximumra – jó szórakozást hozzá!) – bár a történet során lesz egy pár rész, amikor az egész díszes társaság egyszerre (felváltva) fog ténykedni, akkor is el tudjuk osztani őket úgy, hogy legalább egy erős figura legyen mindegyik csapatban. A GF-ek kapcsán csak annyit, hogy lehetőség szerint ne tegyünk ugyanahhoz a karakterhez két ellentétes elementállal rendelkező GF-et (vagy legalábbis tehetünk, ha szükség van a junctionjeire, de akkor viszont az egyiket ne idézzessük, mert közben csökkentjük a másikkal való kompatibilitást), mint ahogy a karakter fegyveréhez sem illik a GF-fel ellentétes elementált támadásnak belinkelni. A GF-ek jó részének felvétele egyébként egyfajta melléküldetésnek felel meg, nem is muszáj mindegyiket megszerezni. Harcba általában úgyis a standardeket fogjuk a legtöbbet használni: Shívát (jég), Quezacott (villám) és Ifritet (tűz) – szerintem a legjobb ha ez az elsőként felvehető három a parti három különböző tagjánál is van, és eszerint csoportosítjuk náluk a varázslatokat –, a pokoli kreatúrák ellen pedig Diablost, esetleg a sokat pófázó varázslók ellen Sirent. A többieknek általában csak a junctionjeire és a tulajdonságaira lesz az esetek nagy részében szükség. A GF-ek között már csemegéztünk a múlt hónapban (a maradékon meg majd most fogunk, ha lesz rá hely) – ne is szaporítsuk tovább a szót, csapjunk bele a levesbe!

## Balamb Garden

Az introban látott párbaj után Squall a Kert orvosi rendelőjének heverőjén tér magához, ahol dr. Kadowaki érdeklődik hogyléte felől, értékes tanácsokkal szórakoztat bennünket a tréningek mibenlétét illetően, majd telefonál az instruktorunknak. Először egy elmosódott női alakot





látunk az üvegfal mögött, aki csendesen örül annak, hogy ismét összefutottunk vele (a hölgy később Ellone néven még fontos szerepet játszik a történetben), majd furcsa grimasszal megjelenik Squall osztályfőnöke, Quistis, hogy begyűjtse kedvenc tanítványát. Sétálunk vele vissza az osztályterembe, ahol Quistis tájékoztatja az egybegyűlteket, hogy az írásbeli tesztek után a SeeD-dé avatás előtti utolsó próbára, a terepgyakorlatra. Miután az osztály elszéledt, Quistis még marasztal bennünket egy szóra: egyrészt felhívja a figyelmet rá, hogy még elmaradásunk van egy gyakorlattal a Tűzbarlangban, továbbá célszerű lenne bekukantatnunk a padunkban található számítógép terminálba. Itt többek között magunkhoz vehetjük első két GF-ünket a Tutorialnál, de találunk egy rakásnyi egyéb infót is a Kertel kapcsolatban, sőt, van egy chat csatorna is, ahol későbbi ismerőseink elmés társalgást folytatnak. (Időről-időre érdemes a terminálba beugranunk, mert a történet előrehaladtával egyre újabb adatok kerülnek napvilágra belőle.) A Tűzbarlangban levő gyakorlatra Quistis is elkísér bennünket, amit az osztályban maradt három nebuló őszinte irigykedéssel vesz tudomásul: ők Quistis fan-klubjának tagjai, és – később – az egyik lánytól tudjuk majd elnyerni Quistis kártyalapját. Quistis azt mondta, hogy a Kert kapuja előtt vár bennünket. Ahogy a lift irányába végigkocogunk a folyosón, hirtelen megrázó élményben lesz részünk: első találkozásunk Selphie-vel egy szabályos karambol a kereszteződésben. Ő most érkezett egy másik Kertből, és szintén az osztálygyűlésre igyekezett volna – ha le nem kési. Ha már ilyen sikeresen összekarambolozott velünk, rögtön meg is kér, hogy mutassuk meg neki a Kertet, ahol egyszer majd SeeD-vizsgát tesz. Végül is mindegy mit válaszolunk neki, de legyünk jószívűek – és először lesz alkalmunk megcsodálni enyhén infantilis örömet. A lift előtt elegyedünk beszédbe a fickóval, akitől rögtön kapunk is hét kártyalapot, majd liftezzünk le a hallba, ahol a középső kis téren levő táblánál elmutogathatjuk Selphie-nek (meg magunknak), hogy a körfolyosóról milyen helyiségek nyílnak. Miután ezzel megvolumánk, kocogunk ki a Kert bejárata elé (tök jó, hogy csak az IN feliratú kapun lehet bejönni, és az OUT-on bejönni). Miután beszéltünk Quistisszel, a csapat két főre gyarapodik vele – tehát adjuk neki oda az egyik GF-et, majd édes-kettesben siessünk teljesíteni elmaradt feladatunkat.

## Fire Cavern

A Tűzbarlang a Kerttől keletre található, pont az ellenkező irányban, mint ahogy az út vezet. A bejáratánál két Kert-rendész posztol, akiknek meg kell mondanunk, hogy mennyi idő alatt vállaljuk be a próba teljesítését. A próba annyiból áll, hogy egy labirintus-szerűség (ez egy olyan "labirintus", ahol csak egyfelé lehet menni) végén le kell pofoznunk az Ifrit nevű GF-et. Az idő maximum annyiban lehet lényeges, hogy a labirintusban ugyanúgy véletlenszerű csatákhoz lesz szerencsénk, mintha a vadonban bók-lásznánk. Ezeket a szörnyeket belevéve is kényelmesen le lehet verni Ifritet 20 percen belül (lehet belőlük tankolni egy rakás Thunder, Firát, Blizzardot, stb.), de választhatunk akár 10 percet is – akkor az odavezető úton célszerű minden harcból lelépni, és majd visszafelé tankolunk varázslatokat. Ifrit rop-pantul meg van lepődve, hogy hoztuk Shiva nevű kollegináját magunkkal, pár GF-idézéssel szerintem senkinek nem jelent gondot a lecsapkodása, aminek folyamán-ként zsebre is vághatjuk.

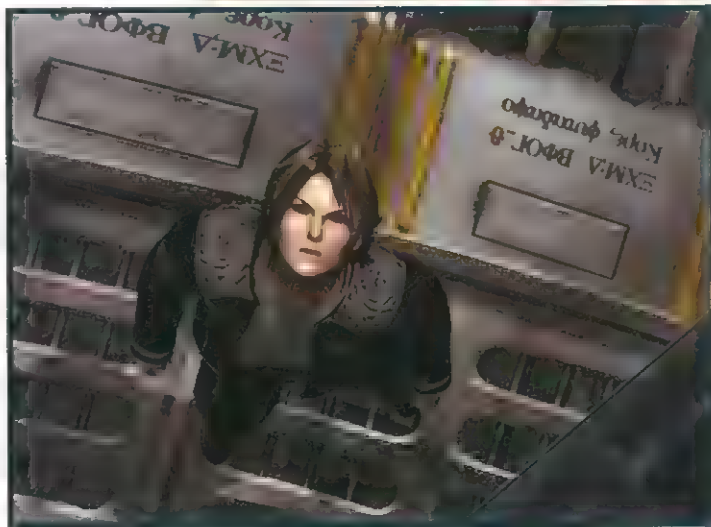
## Balamb Garden

Miután visszasétáltunk a Kertbe, a kapunál Quistis elbúcsúzik tőlünk – de szerencsére csak rövid időre: át kell cserélnünk a civilt egyenruhára, ugyanis következik a terepgyakorlat. (A hallban a lift mellett áldogálló figura itt hívja fel a figyelmet a Kert Kártyaklub-jára, ami egy elég hosszú mellékküldetés: a Kertben sorban egymás után találkozhatunk az öt taggal. Ha az első négyet leverjük, akkor Kadowaki doktor-nő jelzi, hogy a

Kártyakirály alkalmasint meglátogat bennünket a szállásunkon – tőle lehet majd elnyerni a Gilgames kártyát.)

Baktassunk el tehát a Dormitoryba, öltözzünk át a szolgálati uniformis-ba, és máris a hallban találjuk magunkat, ahol Quistis egy roppant kellemetlen hírrel fogad bennünket: az éles terepgyakorlaton egy háromfős szakaszba osztottak be bennünket. Az egyik partnerünk Zell lesz (Mr. Laza néhány cigánykerék és egy kis árnyékbokszolás keretében meg is jelenik), a másik – s egyben a szakasz parancsnoka – viszont kedves ellenségünk: Seifer Almasy, akit dicső sleppje, Raijin és Fujin társaságában látunk viszont. Az eligazítást a Kert parancsnoka, Headmaster Cid tartja. Attól függetlenül, hogy ez egy terepgyakorlat, a bevetés teljesen élesben megy igazi hullákkal: a feladatot négy szakasz hajtja végre – ha valamelyik vizsgáló csődöt mondana, akkor a profi SeeD-ek majd rendezik a dolgot. A csapat tehát Squall-Zell-Seifer trióban áll fel, Quistis csak mint megfigyelő vesz részt a bevetésen. Ennek megfelelően vegyük el tőle a GF-jét, és adjunk egyet Zellnek (Seifernek nem muszáj, ő hamarosan lelép).

A csapat ezután autóba száll, és el kell kocsikáznunk Balamb városába (ahová a Kerttől az út vezet), pontosabban a kikötőbe. Miután beszállunk a deszantjárműbe, megjelenik





Xu, hogy részletesen ismertesse a feladatot. Dollet városát három nappal ezelőtt megtámadták Galbadia katonái, és a SeeD-eknek kell tisztázniuk a – közben természetesen nyakon verni a kezük ügyébe eső galád galádokat. Ezen belül a mi szakaszunk feladata egy tér ellenőrzése. Az úton Seifer folytatja a kötözködést Zellel, mi pedig Squallal kimehetünk a fedélzetre, hogy megnézzük, milyen szépen borzolja a haját a szél a videóban. (Ez egyébként a játék igen idegesítő szokása, hogy a cselekmény néhol csak akkor hajlandó folytatódni, ha csinálunk valami teljesen felesleges dolgot és megnézzünk egy videót. Az egy más kérdés, hogy ezeket a videókat TÉNYLEG érdemes megnézni...) Partot érés után, útban a tér felé bele is botlunk néhány gyengécske katonába (általában egy csapatból már el is fekszenek), amitől Seifer csak egyre vérszomjasabb hangulatba kerül. Először egy kóbor kutyát kezd el rendszabályozni a fegyverével, majd miután a kutyus felfedezte a tér végében osonó katonákat, vad ordítással utánuk veti magát. A parancsunk ugyan úgy szól, hogy nem hagyhatjuk el a teret, de mi természetesen követjük hős vezérünket. Utunk a dolleti kommunikációs toronyba vezet, amelynek melléke (mármint az út) erősen gyengélkedő dolletiekkel van feldíszítve. Mielőtt kilehelnék lelküket, megtudjuk tőlük, hogy normális ember oda nem jár: a tetején ugyanis a mendemondák

szerint valami szörny rakott fészket... Seifferrel egyetemben mi sem tartozunk a normális kategóriába, így tehát hamarosan egy sziklaperem mögött guggolva figyeljük a bejáratnál sürgölődő galbadiákat. Miután besiettek a toronyba, Seifer koma talpra szökken és támadást intéz a torony ellen. Amint Squall és Zell elképedve bámul utána, megérkezik Selphie, aki épp futárként teljesít szolgálatot. Miután némi botladozás után sikeresen legurult a szikláról, érdeklődik a szakasz parancsnoka után, ugyanis meghozta a visszavonulási parancsot. A parancsnok úr azonban épp a toronyban vadászik, tehát kénytelenek leszünk utána menni. Selphie is csatlakozik a csapathoz, tehát egyik felesleges GF-ünket adjuk oda neki – aztán uccu neki!

A torony alsó részében lesz egy kis pofozkodás – miután felíftünk a tetejére viszont egy nagyobb, tehát mindenképpen ajánlott menteni egyet a save-pointnál. A tetőn Seifernek nyoma sincs, találunk viszont a régebbi FF-kból ismerős két figurát: Wedge és Biggs most éppen galbadi katonát alakít – az egyik vadul szerel valamit az elektromos rendszeren, a másik pedig megpróbálkozik jelteni neki, hogy jó lenne pucolni innen, mert valami gyanús árny repked a környéken. Amikor a magáról megfeledkezett úriember végre felpillant a munkájából, döbbenten vesz észre bennünket. Természetesen némi pofozkodás következik. Rádadásul sorozatban: először le kell vernünk Wedge-et, majd megjelenik Biggs és kettőjüket még egyszer. Mikor velük végeznénk, hirtelen eltűnnek egy színes felhőben, helyettük pedig megjelenik a

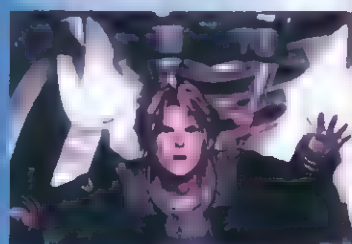
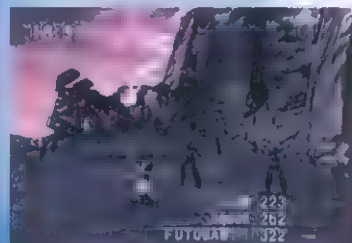
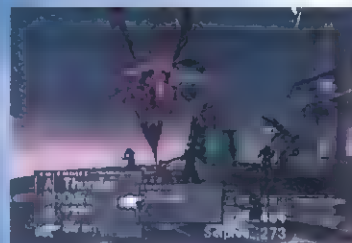
baljós árny gazdája, aki nem a George Lucas névre hallgat, hanem az Eldoret. Első ténykedésként szipantsuk el tőle Draw-val a Siren GF-et. Eldoret tulajdonképpen nem különösebben erős főellenség, viszont nem fogják a státusztámadások, és nem nagyon sebzik a fizikai támadások, az elementálok és a GF-ek sem. Így tehát jó sokáig kell ütni, ami nem valami jó móka, lévén egy igen csúnya támadása, ami az egész partira hat. A legegyszerűbb megoldás az, ha szippantunk tőle pár duplázó varázslatot, és a parti minden tagjával duplán lődözzük rá a Thundereket, Firákat és Blizzardokat.

Miután lecsaptuk, a felhőből vissza huppannak Wedge-ék, majd végsőre megjelenik Seifer, és levág belőlük néhány darabot, amit azok kimondottan nehezményeznek. A videóban láthattuk, amint a véletlenül mélybe hulló csavarkulcs hirtelen életet lehe az egész kommunikációs toronyba – hogy mi történt, az a későbbiekben kiderül. Nekünk viszont most egy újabb időlimites feladatot kell végrehajtani: záros határidőn belül vissza kell jutnunk a partra, mert a SeeD-küldönmény visszavonul. A dolgot "kicsit" megnehezíti, hogy miután felíftünk a torony lábához, Wedge utánunk indít egy roppant barátságtalan fémszörnyet Seek&Destroy üzemmódban, ami azonnal a nyakunkba is hullik, mihelyt kilépünk a toronyból.

Az X-ATM092-t, akárcsak az összes többi robotot, nemigen fogja semmi az elektromosságon kívül – így ronda morzsolgató akcióinak leginkább dupla Thunderekkal és Quezacottl sűrű idézgetésével tudjuk elejét venni. Pontosabban csak felfüggeszteni: miután a HP-je úgy kb 30-40%-ra esett, a robot kikapcsolja magát, és néhány másodperc re a maximumra gyógyítja magát. Így tehát addig kell eliszkolnunk a csatából, amíg szundikál. Az iszkolás aztán folytatódik egész Dolleten keresztül, ugyanis a robot vadul csörtet a nyomunkban és – hála a játék készítőinek – a partig még legalább háromszor kell levemünk. Ez az üldözés egyébként a játék egyik legizgalmasabb része, ahol mesteri video-engine váltásoknak köszönhetően a játékos még akkor is vadul nyomja a futás gombot, amikor már rég a videót nézi. Csak Quistis remekül időzített géppuskasorozatának köszönhető, hogy a parton Squall utolsóként beszökken a kétélű járműbe és a SeeD-ek veszteség nélkül vonulhatnak vissza.

### Balamb Garden

A kikötőben Seifer dühösen megjegyzi Fujinéknak, hogy nehéz



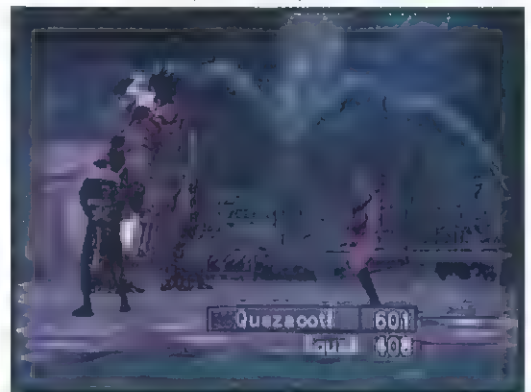


szakma a parancsnoké, aztán dühösen elcsörtet velük – az autóval együtt, szóval mehetünk vissza a Kertbe gyalog. A kapu előtt Zell és Selphie elválik tőlünk. A hallban a két másik szakasz kadéjtól meg tudhatjuk, hogy semmi értelme nem volt Galbadia támadásának a rádiótorony ellen, még ha meg is tudták csinálni: a világban 17 éve folyamatosan állandó az interferencia a rádióhullámok terén. A Ciddel és Quistisszel beszélgető Xutól pedig azt csipjük el, hogy Galbadia katonái visszavonultak. Kocogjunk el a körfolyosón jobbra, ahol a mérges Seiferrel cseveghetünk, akit a tanári kar megjelenése sem hűt le. Miután mindenki elszéledt kocogjunk egy kicsit ide-oda: hamarosan a hangosbeszélő a vizsgázó SeeD-kadétkat szólítja az osztályterem előtti folyosóra. Itt egy pár percet várnunk kell, amíg kihirdetik a sikeres vizsgázókat, akik természetesen nem mások, mint Selphie, Zell és természetesen Squall. Seifer sajnos nem felelt meg... Rövid ceremónia következik Headmaster Cid szobájában, aki mindenkinél gratulál, mindenkinek van egy jó szava, satöbbi – amíg egy Kert-rendész gyorsan le nem lépteti őket. A folyosón végignagigathatjuk Seifer és díszes kompaniájának gúnyos tapsát, majd a társaság szétszéled.

A sikeres SeeD-vizsgákat mindig bál követi, és nincs ez másképp most sem, mint ahogy az azt a vidámon óbégató Selphie-től megtudjuk. A SeeD-újonc a bálon természetesen csinin jelenik meg, tehát rány a szállásunk, ahol magunkra öltjük a diszgyenruhánkat. A készítőktől nem volt valami nagy ötlet, hogy miután átöltöztünk, MEGINT beszélünk kell Selphie-vel, hogy végre történjen valami... Következik a játék hirdetéseiben leggyakrabban felhasznált rész, a remek táncjelenettel. A hatalmas teremben mindenki remekül érzi magát, még Squall is, bár ő a maga módján: az egyik sarokba húzódva, kezében egy pohár pezsgővel bámul jelentősegteljesen a semmibe. Nem is sejti, hogy mekkora bajba került, amikor egy csinos fekete lányka kiszúrja magának és táncolni invitálja. Szegény Squall hiába teteti magát Genesis-rajongónak ("I can't dance"), Rinoa berángatja a táncparketre. Hát ha Squall nem is tudott eddig táncolni, úgy látszik, nagyon gyorsan tanul, ha megfelelő a tanárnéni... A játékok történetének minden bizonnyal leghíresebb animációjának végén Rinoa megpillant valakit, és villámgyorsan búcsút int hősünknek, aki cseberből vederbe kerül: a balkonon ugyanis a mélabús Quistisbe hallgathatjuk, aki az

éjszakai csendre delelet ellenére a Training Roomba invitál bennünket. Aztán "parancsba" is adja, hogy átöltözés után jelenjünk meg az edzőpálya bejáratánál. Tehát ismét ruhacsere a szállásunkon, majd a randevű helyszínén Quistis csatlakozik a csapathoz (GF-et neki!). Mellesleg felhívja a figyelmet arra, hogy a tréningpályán egy T-Rex bókászik, és legyőzésének célszerű módja a státuszátadás, nevezetesen ha a fegyverre altató varázslatot junctionölünk – ilyen varázslatot pedig raklapszámra szerezhettünk a tréningpályán feltűnő morcos növényekkel harcolva. (Szerintem mondjuk még egyszerűbb, ha simán elaltatjuk, aztán hívunk rá néhány GF-et, de Quistis biztos jobban tudja...) T-Rex komába véletlenszerűen botlunk bele, és bár HP-t tekintve rendesen fel van pakolva, a státusz- és elementáltámadások ellen abszolút védetlen. El is lehet pucolni előle, de 20 AP-t és pár percet megér. Miután kikeveredünk itt is az erkélyre, megtudjuk, hogy miért is hívtok ide bennünket Quistis: itt szoktak titokban találkozni egymással a szerelmes SeeD-ek (már amennyire titkosnak nevezhető, hogy egymás hegyén-hátán nyüzsögnek). Quistis elárja a bánatát: visszavonták instruktori státuszát, mert túl népszerű volt a tanítványok között. Most már ő is csak szimpia SeeD (egyszer talán együtt is fog dolgozni velünk) a legnagyobb bánata azonban az, hogy az égen ragyogó csillagok ellenére is roppant magányosnak érzi magát... Squall nem vevő a lányra (erre se...). Miután a duzzogó Quistisszel kifelé botorkálnánk a kertből, a bejárat mellett érdekes

jelenetre leszünk figyelmesek. A játék kezdetén, az üvegablak mögött látott lánykát (Ellone) egy hatalmas, csapkodó szárnyú szörny támadta meg. A lány segítségért kiált, Squall előhúzza a Gunblade-et – megint jön egy kis csihi-puhi. A Grinaldo nevű repkedő bigyó ugyan elég sajátos támadásokat mutat be, de aztán gyorsan múlt időbe kerül. A titokzatos lány érdekes módon a keresztnevükön szólítja két hősünket (Quistist becézve), de mielőtt érdeklődhetnénk, hogy ugyan honnan is ismerjük egymást, két komor tekintetű fehér ruhás úr kíséretében távozik. Mivel éjszaka úgysem tudunk mit csinálni már a kertben, jobb ha mi is elteesszük magunkat holnapra a szállásunkon. Másnap reggel Selphie kopogtat a szobánk ajtaján: indulhatunk az első bevetésre. Az eligazítást Headmaster Cid tartja a Kert bejáratánál, miután Zell kicsit késve berobog a gördeszkáján (illetve: T-Boardján), és a tiltott játékszer az egyik Kert-rendész annak rendje-s-módja szerint elkobozta tőle. A küldetés helyszíne Timber lesz, ahol egy kis ellenálló csoportot, az Erdei Baglyokat kell segítenünk ténykedésükben. Mint később Zell elmondásából kiderül, Timber egy kis városka, amit 18 évvel ezelőtt megtámadtak és könnyűszerrel elfoglaltak Galbadia csapatai. Most is megszállás alatt áll, de kisebb-nagyobb partizáncsoportok működnek benne





– az egyik ilyenhez szólít a jó sor-sunk. Lévéen a partizánok nehéz gazdasági helyzetben és a Kert profitorientált vállalkozás, erre az akcióra csak hárman indulunk.

Mindenekelőtt találkozunk kell a kapcsolatunkkal Timber pályaudvarán, aki a megbeszélte jelszó után eljuttat bennünket a Baglyok titkos támaszpontjára. Mihelyst elindulnánk, Cid utánunk szól és a kezünkbe nyom egy "csodalámpát", amelyhez azt a használati utasítást mellékelte, hogy ugyan átkozott a benne levő dolog, de nagy segítség lehet annak, aki kezelni tudja. A tárgylisztában a sejtelmes "Mentsd ki az ál-lást!" infót kapjuk a cuccról, ami tényleg hasznos tanács: önjelölt Aladdinok ugyanis ezt az űveget megdörzsölve juthatnak hozzá a Diablos GF-hez – miután nagy nehezen leverik. (Ez ráér később is.)

### Balamb/Pályaudvar

Timberbe Balamb pályaudvaráról indul a vonat. A városban mindenki ismeri Zellit, aki innen származik: aki gondolja, beugorhat üdvözölni a mamáját (a padon üldögélő fickótól jobbra lakik), és elnyerheti tőle a fia kártyáját. Az állomás bejáratánál találkozunk a Kártyakirálynővel, akitől majd mellékküldetéseket lehet fel-szedni, a kalauznál pedig megvásárolhatjuk 3.000 Gilért a vonatjegyet. (Ha nincs rá pénzünk, akkor adjunk el valamit a szomszédos boltban.)

A vonat azonnal indul, mielőst beszállunk. Miután lyukasztottunk,

elfoglalhatjuk a SeeD-ek számára fenntartott elegáns lakosztályt, ahol hirtelen az egész csapatra kínzó álomság tör, majd mindannyian eszméletlen álmomba merülnek...

### Deling

Rövidesen a Laguna-Kiros-Ward trió körében találjuk magunkat, akikkel még sokat fogunk álmodni. A brigád Galbadia haderejének egyenruhájában éppen vadul csörtet keresztül egy furcsa erdőn keresztül, amelyről Wardnak az a véleménye, hogy mintha már jártak volna erre korábban. A csapást követve a fiúk hamarosan egy csapatszallító dzsiphez érnek, amely Deling, Galbadia fővárosának főterére fuvarozza őket. (A városban kóricálhatunk egy sort, egyrészt összeszedni a Draw Pointokból az ingyen varázslatokat, másrészt pedig mert a későbbiekben szükség lesz némi helyismeretre.) Térjünk be a Galbadia Hotelbe, amelynek alagsorában levő bárban nyilván ismerhetik hőseinket, Laguna ugyanis a "szokásos" italt rendeli. A bárban egy Julia nevű hölgy zongorázik, akinek művészetére Laguna barátunk roppant fogékony. Egy hosszabb jelenet következik, amelynek a végén Julia a hotelszobájába invitálja. Miután a portástól megtudtuk, hogy melyik is az, hosszú beszélgetés kezdődik közöttük, amelyből többek között kiderül, hogy Laguna titkos vágya, hogy leszerelje Galbadia hadseregéből és világjáró riporter legyen,

míg Julia a zongoráról szeretné átnyergelni a szólóénekesi karrierre...

### A timberi akció

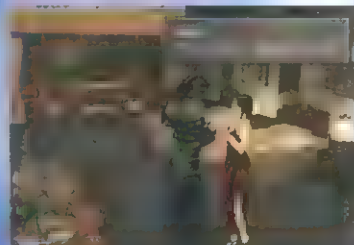
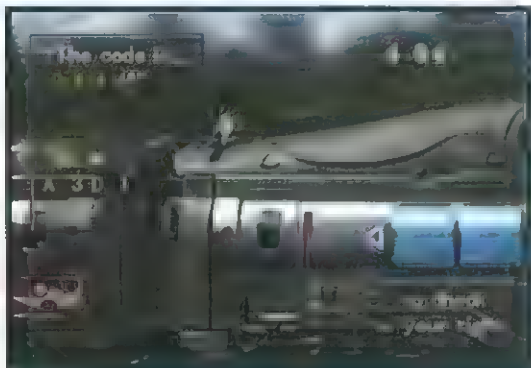
Mikor visszatérünk Squallékhoz, a csapat elképedve állapítja meg, hogy mindhárman

ugyanazt álmodták (arról meg nem is beszélve, hogy közben folyamatosan kommentálták az álmokban látottakat). Amíg ezen morfondíroznak, meg is érkeznek a timberi pályaudvarra, amelynek peronjánál vár bennünket a kapcsolat. Mondju be a Cidtól kapott jelszót ("De a baglyok ugyanazok maradnak."), és az ember elvezet a "titkos" bázisra, ami a szomszéd vágányon álló vonat.

Itt találkozunk néhány egzotikus arccal, a legeg egzotikusabb azonban a kocsik végén levő lakosztály akanapóján heverészik: a lány, akivel a bálon táncoltunk. Rinoa a nyakunkba borulva ujjong, hogy itt vannak a SeeD-ek, a bálon ugyanis azért jelent meg, hogy segítséget kérjen Cidtól, akinek a mi jó öreg Seifer barátunk mutatta be. Szemé mesén érdeklődik is utána, mire Squall mogorván kiböki, hogy Seife nem SeeD. A csapat tehát új tagga bővül. Pontosabban kettővel, ugyanis beáll hozzánk Angelo, Rinoa juhász-kutyája is, akit gazdáj: majd speciális támadásokra használhat.

Vonuljunk át a vonat első részébe: levő fülkébe, ahol a csapat megbeszéli a következő akció tervét. Hamarosan Timberbe érkezik Vinzi Deling, Galbadia zsarnok elnökének különvonata, akit igen érdekes módon óhajtának a partizánok foglyul ejteni: a három kocsiból álló elnöki szerelvényt a nyílt pályán akarják megtámadni egy másik vonattal. Az első és utolsó, örökre teli biztosító kocsi lekapcsolásával az elnöki Pullmant a mi szerelvényünkhöz csatoljuk, aztán eltűnünk vele, mint a kámfor. Ez így leírva is érdekesen hangzik, a játék negyed órási ismertetőjét végignévezve meg még érdekesebben. Először nyilván mindenki két-háromszor is végighallgatja a tervet – amire semmi szükség, mert a dolog pofonegyszerű lesz. Az elnököt közrefogó két kocsit egy négy számjegyből álló, állandóan változó kombinációval tudjuk lekapcsolni (az egyiket három számmal, a másikat öttel), ami Squall feladata lesz; Rinoa a szerelvény tetejéről diktálja az aktuális kódot; a többiek pedig a kocsikban le fel mászkáló örök mozgását figyelik. Köszönhetően a PlayStationős eredetnek, a számokat az irányító billentyűkkel tudjuk majd bepötyögni. Miután ezt begyakoroltuk, szólunk Wattsnek, hogy készen állunk az akcióra.

Megint egy videókkal kombinált remek kis jelenet jön. A csapat átvágrá a miénkkel párhuzamosan robogó elnöki szerelvény tetejére, majd elkocogunk az első kocsihoz. A roppant bonyolult ismertető elle-





nére a feladat mindössze annyi, hogy amikor a kocsi belsejében távolodni látjuk a piros és kék egyenruhás őrt, másszunk le Squall és pötyögjük be a Rinoa által diktált számokat. Amíg az örök végigjárák a kocsit, kábé három kódot lehet beütni (bár biztosabb ha egyszerre csak kettővel próbálkozunk), aztán vissza kell mászni a tetőre, különben észrevesznek bennünket. (Az se különösebben nagy baj, mert kétszer újra lehet kezdeni az akciót.) Az első kód után a Baglyok szerelvénye berobog az elnöki szerelvény elé, és következik az utolsó kocsi leakasztása. Az eljárás ugyanaz, mint az előbb csak most öt kóddal, szóval jobb kétszer visszmászni a tetőre.

A sikeres akció után megint a saját szerelvényünk előterében találjuk magunkat. Tegyük vissza a csapat másik két tagjához a GF-eket (a Laguna/Squall-váltásoknál mindig újra kell junctionolni a GF-eket, ha a parti másik két tagja nem Selphie és Zell, lévén a Laguna-trió másik két tagja az ő "hasonmásai"), majd szólunk Rinoának, hogy kukkant-suk meg Vinzel urat.

A kocsijában Rinoa nagy peckesen odalépdél az elnökhöz, és hűvösen közli vele, hogy nem történik bántódása, ha nem ellenkezik. Az elnök még hűvösebben érdeklődik, hogy mi történik, ha mégis ellenáll? Az elnöki szerelvény ugyanis csapda volt: Galbadia már régen tudott a timberi ellenállóról, ezért az elnök helyett egy hasonmás utazott rajta, akivel természetesen most meg kell küzdenünk. Eleinte nem túl erős, és lehet tőle egy rakás Cure-t szipkázni, továbbá amíg csapkodjuk, van időnk duplázásokat varázsolni a karaktereinkre. Miután az elnök urat levertük, általában egy Gerozero nevű hatalmas zombivá, akinek a fizikai támadásai sem rosszak, viszont az átkokkal és némitással kombinált státusztámadásai már kimondottan idegesítőek (viszont Berserk mellett lehet tőle szipkázni Esunát, amivel ezeket rögtön gyógyíthatjuk is). A tűz és víz elementáltámadásokra viszont elég náklis, így tehát dupla Water és Fire varázslatokkal, valamint Ifrittel hamarost végezhetünk vele.

Ezután megint összeül a haditanács, ahova Watts új hírekkel érkezik. Az igazi elnök a timberi tv-állomáson tartózkodik, ahonnan nemsokára egyenes adásra kerül sor. Ugyan Galbadiában is van ilyen, viszont a timberi az egyetlen, amely rádióhullámokat is tud sugározni. Ezekkel ugyan az elmúlt két évtizedben némi gáz van, viszont – mint azt láttuk – az előző nap a katonák rendbe hozták a dolleli

átjátszótoronyt, nyilván abból a célból, hogy az egész világgal közölhessenek valami fontos dolgot... A Baglyok rögtön új tervet készítenek a tv-állomás elleni akcióra, a SeeD-ek viszont az akció végeztével most már haza akarnak menni. Amikor Squall a Kerttel kötött szerződés után érdeklődik Rinoánál, a lány előhúzza az iratot, ami meglehetősen tág időhatárokat tartalmaz: a Baglyoknak Timber teljes felszabadulásáig rendelkezésre áll a SeeD-osztag – így tehát az új akció is a mi feladatunk lesz.

Miután összeállítottuk a tv-állomásra induló csapatot, beszéljünk Watts barátunkkal, majd hamarosan ismeri a pályaudvaron találjuk magunkat. Induljunk el jobbra, ahol a fal mellett álló fickótól megtudhatjuk, hogy ez itt a Timber Maniacs szerkesztősége, ha viszont a tv-állomáshoz akarunk eljutni, akkor a szomszédban lakó asszonynál kell érdeklődnünk. A szerkesztőség folyosójáról balra nyíló sötét szobában van egy rejtett draw point Blizzagával, a folyosó végén levőben pedig hosszú és nyomasztó beszélgetést folytathatunk az újság szerkesztőivel az álmokról (a ma reggeliekről, a tegnapiakról, a gyermekkoriakról...), aminél némileg hasznosabb, ha magunkhoz vesszük a földön heverő Timber Maniacs legújabb számát, benne egy kártyával.

A szomszédba lakó asszonytól megtudjuk, hogy a tv-állomáshoz régebben a háza mögött levő sikátoron keresztül lehetett eljutni, de mióta üzemen kívül van, egy kocsi épült a sikátor elé. (Az utcácskára még le lehet látni az emeleti ablakból, bár az egyik rosszcsont kőlyök nem állt pénz

kérni az ablakhasználatért.) A kocsi mához az utca következő részén lehet lejutni. Miután az előtte levő téren lepofoztunk két katonát, szemügyre is vehetjük. A leghangsúlyosabb vendég a hátsó ajtó előtt hever a földön. Vadul szitkozódik, hogy mióta az ellenállók megpróbálták elrabolni az elnököt, nem járnak a vonatok és ő nem tud hazajutni Dolletbe, és mivel enyhén (?) berúgott, még a kártyáját is elvesztette – meg egyébként is még kér inni egy kicsit. Itakra nem célszerű meghívni, mert kirendelgeti magának az egész pultot, mi pedig koldusbotra jutunk, inkább kérdezzük a kártyájáról. Miután Squall átnyújtotta neki a szerkesztőségben meglett holmit, hajlandó félrehúzódni, és szabad az út a sikátor felé.

Miután a lépcsőkön felmáshztunk a tv-toronyba, egy hatalmas kivetítőt pillantunk meg a külső részén, amin furcsa kriksszkraszok szaladnak. Watts azzal a hírrel érkezik, hogy a támadás kivitelezhetetlen, mindennél Galbadia katonái öröködnék. Rinoa új "terve" az, hogy miután az elnök elvonult, beolvassák a saját közleményüket az éterbe... Következik egy kis veszekedés Squallal gyermekded elképzelésekről, elkötelezettségről és hasonló érdekes témákról, majd a lány dühösen elrohan. Hirtelen megelevenedik a képernyő és a műsorvezető 17 évnyi hallgatás után kicsit megilletődve konferálja be Galbadia örökös





elnökét. Az elnök beszéde arról szól, hogy ugyan a világ néhány kontinensének van némi konfliktusa Galbadiával, de szerinte semmi akadálya nincs ezek rendezésének, amit egy konferencia keretében képzel el. Már ki is nevezte saját követét, egy varázslónőt, akit ez úton szeretne bemutatni... Eddig jut a mondókájában, amikor hirtelen zaj támad, majd a látótérbe berobban Seifer, lecsap néhány katonát, majd Gunblade-jét az elnök torkának szegvezve foglyul ejti. Squallék elképedve bámulják a kivetítőt, amikor a stúdióba megjelenik Quistis is, és szembefordulva a képemővel azonnal a stúdióba hívja a Timberben tevékenykedő SeeD-osztágot.

Kocogjunk tehát be mi is a stúdióba, ahol a SeeD-ek megpróbálnak a lelkére beszélni Seifernek (ki-ki a maga módján), hogy engedje el az elnököt, aki azzal fenyegetőzik, hogy Galbadia a teljes haderejével megtámadja a Kertet. Seifer azonban imponálni akar Rinoának, és foglyával dühösen kihátrál a stúdióból nyíló folyosóra. Amint követni próbáljuk, meglepő dolog történik: a semmiből előtűnik egy lila ruhát viselő női alak, és Seifert szuggerálva misztikus szózatba kezd. Seifer megigézve követi a varázslónőt "vissza a gyermekkorába", és miután mindketten eltűntek, az elnök is gyorsan olajra lép...

A stúdió bejáratánál ezentúl fegyveres őr posztol. Ahogy lekocogunk a lépcsőn, megjelenik Rinoa és ijedten közli, hogy felfedezték a bázisukat,

tehát új rejtékhelyet kell keresniük. A kocsmába visszatérve megjelenik az asszony, akinek a házából a sikátorra láttunk, és felajánlja, hogy keresünk nála menedéket. (Ő melléklásban szintén ellenálló, csak most éppen nem aktív...) A házában elrejtőzünk az emeleten, ameddig Galbadia katonái átfésülik a várost, majd a földszinten Quistis adja meg a tippet a szolgálati szabályzat alapján, hogy mi legyen a teendő: ha egy akció után egy SeeD valamilyen okból nem képes visszatérni a Kertjébe, köteles a legközelebbi Kertben jelentést tenni... Márpedig ide a legközelebbi Kert a Galbadia Garden.

Ahogy kilépünk a házból, egy újabb katonára jelenik meg az utca végén, de most kivételesen nem következik harc. Közelebről szemügyre véve felismerjük Wattsot, aki a város másik pályaudvarát ajánlja a figyelmünkbe, amelyet nem zártak még le. A kocsmához vezető lépcsőlejárát előtt egy "titokzatos" öregember vár bennünket, aki nem más, mint a másik (hasfájós) Bagoly: Zone. Az utolsó vonatra már az összes jegy elkelt, de ő előzékenyen vásárolt már három jegyet a SeeD-eknek és Rinoának, hogy leléphessenek – aztán némi gondolkodás után a sajátját felajánlja Quistisnek. Kocogjunk tovább, majd az állomáson ugorjunk be a vonatba, ami azonnal el is indul. A vonaton beszéljünk Zellel, és válasszuk az opciók közül a Leave him alone-t: a képemő elsötétedik, és mire ismét kivilágosod-

dik, meg is érkezünk a Galbadia Garden állomásra, ahol természetesen kiszállunk. Az "állomás" igen érdekes, ugyanis a vadon kellős közepén van. A gonosz készítőik nyilván úgy gondolták, hogy pár órással (napos?) téblábo-

lással szórakoztatják a Galbadia Gardent kereső játékost. Pedig a Kert tényleg közel van az állomáshoz: ahogy kiszállunk, pont a dombok túloldalán. Az átjárhatatlan dombokat egy szurdok szakítja meg, amelyhez egy erdőn keresztül vezet az út.

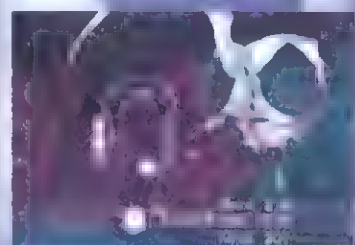
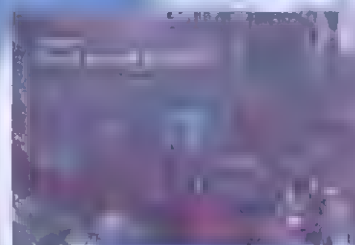
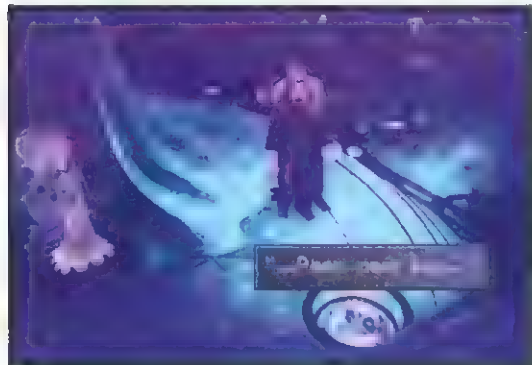
Az erdő szélén a csapat még tanakodik egy kicsit: Zell dühös magára, hogy kibőkte az elnök előtt, hogy a Balamb Gardenből vannak, a többiek aggódnak, hogy a többi SeeD meg tudja-e védeni az otthonukat, ha Galbadia tényleg megtámadja őket – aztán egyszer csak jellegzetes sívítás hallatszik, és a csapat ismét álomba merül...

### Esthari bányák

Újra Lagunáékat irányítjuk, akik éppen egy bányakomplexumban őrzéreznek, amikor hirtelen néhány csillgó ruhás, esthari katonára fogja közre őket. Miután megfenyítettük támadóinkat, utat kell találnunk magunknak a bányán keresztül, ami tulajdonképpen egy labirintus. Némi bókászás után nem lesz nehéz kiismernünk magunkat benne, bár elég sok véletlenszerű harc lesz Esthar katonáival. Meg lesz két nem véletlenszerű is, két robottal, akiknél érdemes feltankolni Dispel, illetve Shell és Protect varázslatokból. Menet közben találunk egy hal formájú dolgot a jégbe fagyott földön, amely nem más, min egy detonátor: az egyik gyutacsával az aktuális, a másikkal a szomszédos helyszínen levő óriási jéggolyót tudjuk arrébb gördetni...

Az utak mindenképpen egy olyan helyszínen futnak össze, ahol egy save pont van. Innen felfelé haladva kiérünk egy sziklafal peremére, de mielőtt barátaink nagyon megörülnének a megmenekülésüknek, újra körbefogják őket az esthariak, akikből most már egy nagyobb csokorra valót kell lecsapkodnunk. Az utolsó harc végén egy haldokló esthari mért bevisz egy-egy ütést Kiroznak és Wardnak, amiktől mindkettő HP-je 1-re esik. A két "súlyos sebesült" és Laguna kissé szarkasztikus vitát folytat az élet múlandóságáról, aztán Laguna egy igen egyszerű módszer választ, hogy megmentse őket: a sziklafal lábánál hullámozó tengeren hajót pillant meg és barátait minden további nélkül lehajítja a mélybe. Amikor egy idő múlva a csobbanások zaja felér a peremre, úgy dönt, hogy ő inkább lemászik. A gravitáció azonban közbeszól.

(Van még némi elmaradásunk GF-ekből, amit a következő oldalon találtok, aztán májusban folytatjuk a dolgot, bár lehet, hogy egy kicsit nagyobb léptekkel, mert így tényleg nem végzünk karácsonyig sem.)





# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



| db | Postaköltség | db | Postaköltség | db | Postaköltség |
|----|--------------|----|--------------|----|--------------|
| 1  | 60.-         | 21 | 533.-        | 41 | 583.-        |
| 2  | 84.-         | 22 | 533.-        | 42 | 583.-        |
| 3  | 214.-        | 23 | 533.-        | 43 | 583.-        |
| 4  | 214.-        | 24 | 533.-        | 44 | 583.-        |
| 5  | 214.-        | 25 | 533.-        | 45 | 583.-        |
| 6  | 214.-        | 26 | 533.-        | 46 | 583.-        |
| 7  | 214.-        | 27 | 533.-        | 47 | 583.-        |
| 8  | 214.-        | 28 | 533.-        | 48 | 583.-        |
| 9  | 493.-        | 29 | 533.-        | 49 | 583.-        |
| 10 | 493.-        | 30 | 533.-        | 50 | 583.-        |
| 11 | 493.-        | 31 | 533.-        | 51 | 583.-        |
| 12 | 493.-        | 32 | 533.-        | 52 | 583.-        |
| 13 | 493.-        | 33 | 533.-        | 53 | 583.-        |
| 14 | 493.-        | 34 | 533.-        | 54 | 583.-        |
| 15 | 493.-        | 35 | 533.-        | 55 | 583.-        |
| 16 | 493.-        | 36 | 533.-        | 56 | 583.-        |
| 17 | 493.-        | 37 | 533.-        | 57 | 583.-        |
| 18 | 493.-        | 38 | 533.-        | 58 | 583.-        |
| 19 | 493.-        | 39 | 533.-        | 59 | 583.-        |
| 20 | 493.-        | 40 | 533.-        |    |              |

**Az 576 KByte  
akciós áron, egységesen**

**100, Ft/db  
(+ postaköltség\*)**

**boltjainkban megvásárolhatók vagy a  
csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.**

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be  
címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot,  
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és  
az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba  
írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a  
rendelésedhez, úgy nem áll módunkban  
megküldeni a kért újságokat.

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

**\* A darabszámtól függően a  
postaköltséget az alábbi táblázatból  
számolhatod ki.**

**576 KByte 1999-2000-es  
számai eredeti áron  
(+postaköltség)  
megrendelhetők illetve  
megvásárolhatók**

| db     | Postaköltség | db    | Postaköltség |
|--------|--------------|-------|--------------|
| 99/1   | 398.-        | 99/11 | 398.-        |
| 99/2   | 398.-        | 99/12 | 398.-        |
| 99/3   | 398.-        | 00/01 | 398.-        |
| 99/4   | 398.-        | 00/02 | 796.-        |
| 99/5   | 398.-        | 00/03 | 796.-        |
| 99/6   | 398.-        |       |              |
| 99/7-8 | 576.-        |       |              |
| 99/9   | 398.-        |       |              |
| 99/10  | 398.-        |       |              |



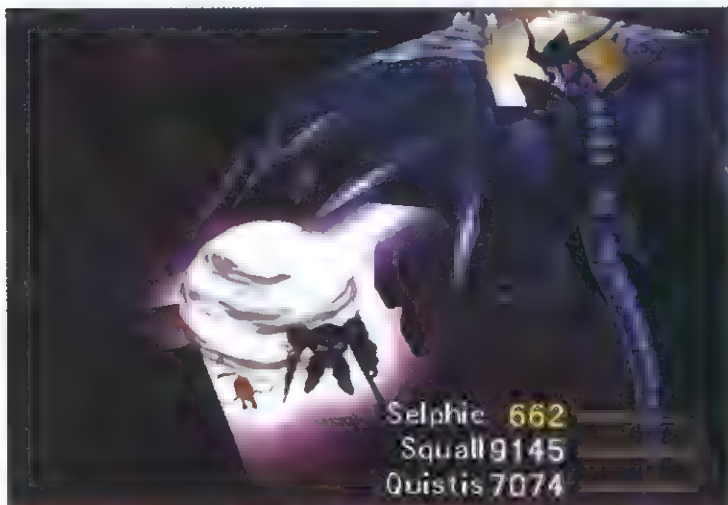


## Bahamut

A világ délnyugati részén találunk egy aprócska szigetet (a térkép nem mutatja), ahol a Ragnarokkal tudunk leszállni. Squall már hallott a "mobil" szigetről: úgy tudja, hogy valami cuc-cot bányásznak itt a tengerből és mellesleg remek kis GF-k találhatók benne. Ja. Azt azonban nem tudja, hogy minden

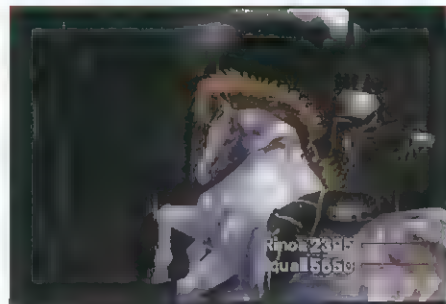


egy lépésnél meg fognak minket támadni remek kis státuszaitokkal a Buel-Bomb-Death-Soul-Anaconda négyesfogatból álló szörnyek (itt nem segít az Enc-None képesség sem). Mondjuk abszolút nem erősek, csak egy kicsit sokat kel lepofozni, míg beszélünk a közepén villogó fényhez, ami menet közben remek kis kommentárokkal szórakoztat bennünket ("Fordulj vissza, ez az út a halálba vezet..."). Mindenesetre jó kis XP/AP-gyűjtő menet lesz. A problémák ott sokasodnak meg, amikor elérjük a fényt: ismét egy mókás találós kérdéssel szórakoztat, majd a nyakunkba hullik egy Ruby Dragon egy olyan 40.000+ HP-vel. Melegen ajánlott min. 5-6.000 HP-s karakterekkel érkezni, mert a sárkány Breathe támadása 4.000 körül sebez a parti minden tagján. Szintén melegen ajánlott figyelni, hogy elementál támadásnak milyen varázslat van belinkelve a fegyverekhez, mert a levegő nem hat rá, a tűz meg ráadásul még gyógyítja is. A GF-ek itt nem érnek túl sokat, leszámítva Diablost, aki gyönyörű szép 9.999-eket üt rá – a gond csak az, hogy ha idézés közben beleszalad a sárkány egyik lehelletébe, vagy az előszeretettel durrogatott meteorviharába, akkor majdnem biztosan fel is borul. Ajánlott harcmódor: csináljunk limiteket rajta (ha magas a HP, akkor Aura varázslat a karakteren vagy adjunk neki Itemmel Aura Stone-t) Squallal, de jól jöhet Quistis Degeneratora vagy szerencsés esetben Selphie-től a The End vagy a Rapture – utóbbi három azonnal eltakarítja a kis vöröst. Ezután megint a pofátlan fénnel csevegünk egy kicsit bennünket ("Na, kegyelemért könyörögtek, kopaszok?" – egy ilyen inzultusra csakis a Never! Lehet a jó válasz, egyébként kidob a barlang elé). Újabb rubin-sárkány az ajándék, de ez már rögtön egy hátbatámadással kezd (ha nincs belinkelve ez a GF-képesség), és azonnal egy lehellettel pironogtatja a partit. Miután ezt is feltrancsítottuk, a fény kezd respektálni tőkös látogatóit ("Osz! mé' hacótok?"). A Szent György ba-bérjaira vágyók a két lehetséges válasz bármelyikével tovább folytathatják a sárkányverést az idők és a Full-Life-ok/Phoenix Downok végezetéig. A huncut szerzők azonban eldugtak itt egy har-madik (láthatatlan) választ is (csak egy világító pont látszik a sorában): "Csak úgy. Lehet, hogy erre születünk..." Na, ezt már ő is érdekesnek találja, és testet is ölt Bahamut képében. Squall nemes egyszerűséggel a GF-ek királyának titulálja – a leGF-zéstől pedig majd' megüti a guta, szóval újabb hirig jön, talán a legnehezebb. Bahamutot ugyanis nem egyáltalán nem fogja a levegő/villám elementál, a Mega Flare támadásával pedig 4-5.000 körülre sebez. A limiteken kívül az ajánlott harcmódor: triplázás (varázslattal vagy Cerberus GF-fel); Shell/Protect/Reflect védelem és Haste (gyorsítás) minden karakterre (az se baj, ha Squallnál berakjuk a Cerberus Auto-Haste képességét); valamelyik karakternél mindenképpen legyen egy Recover; és támadjunk tüzzel (a tnpla Meltdown pl. 1.500 körül sebez). Szerintem ez a játék egyik legnehezebb küzdelemsorozata, mert nemhogy nem lehet közben menteni, de a két sárkányt és Bahamutot egymás után kell levérni (a párbeszéd miatt nem lehet belépni a menübe). Ugyan nem muszáj megcsinálni, de Bahamutnak olyan elképesztően jó képességei lesznek, hogy mindenképpen érdemes (például már alaptól tudja az Ability 4-et).

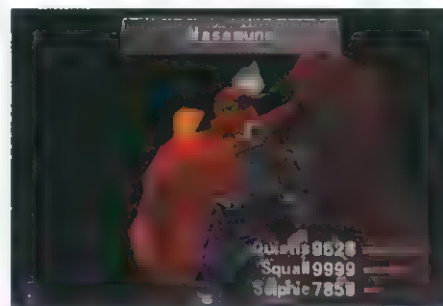


## Odin és Gilgamesh

Miután a második CD már tudjuk irányítani a repülő Kertet, érdemes legelőször felkeresni a Centra Ruinst, amely egy görög kastélyra emlékeztet. Az alsó részein vidám Tonberryk sietnek az erre járó üdvözlésére (velük nem igazán jó közőködni), magában a várban pedig különféle pokoli kreatúrák várnak bennünket. Ahogy a lépcsőkön kutyagolunk felfelé a kastély felsőbb szintjeire, idővel egy zárt ajtó mellett találunk egy szobrot, amelynek egyik szemében egy drágakő csillog. Ezt vegyük magunkhoz, majd folytassuk az utunkat felfelé, hogy a tetőn megleljük a szobor párját. Ha a szengődrébe illesztjük az iménti drágakövet, mond nekünk egy számot (ami mindig változik). Vegyük magunkhoz mind a két követ a szeméből, majd ballagjunk velük vissza az előző szoborhoz, ahol a két követ a helyére illesztve és az iménti számot megadva bejuthatunk Odinhoz.

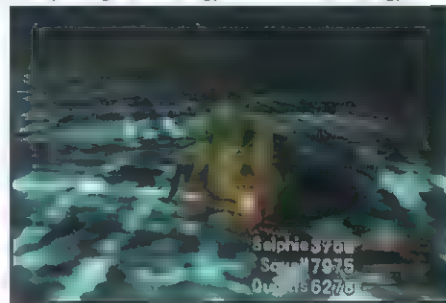


Tulajdonképpen a legkönnyebb ellenfél, ugyanis egyáltalán nem támad, mindaddig, amíg le nem jár a kastély bejárata óta számlált idő. Akkor is csak egyet támad, viszont mindenki meg is hal. Ha sikerül időre levérnünk, akkor rejtett GF-ként csatlakozik hozzánk, ami azt jelenti, hogy nem mi idézzük: időről-időre véletlenszerűen megjelenik a csaták elején, és Zantetsuken nevű támadásával minden ellenfelet azonnal kinyír. A 3. CD végén azonban kicsit túl hevesen ront Seiferre, aki kitarított Gunblade-jével ketté is szeli. Helyette viszont automatikusan pótolja őt az unokaöccse, Gilgamesh, akinek emelelt még három (gyengébb) támadása is van, viszont nemcsak a csata elején, hanem menet közben is meg szokott jelenni, hogy egy véletlenszerű támadással segítsen rajtunk.



## Tonberry King

Ugyanott, ahol Odint lecsapkodtuk, szert tehetünk egy másik GF-re is. Előtte nem árt kicsit felszerelkezni életrekelő varázslatokkal/tárgyakkal, mert hosszú pofozkodás következik. Ha be van linkelve, a képességek közül vegyük ki az Enc-Half vagy

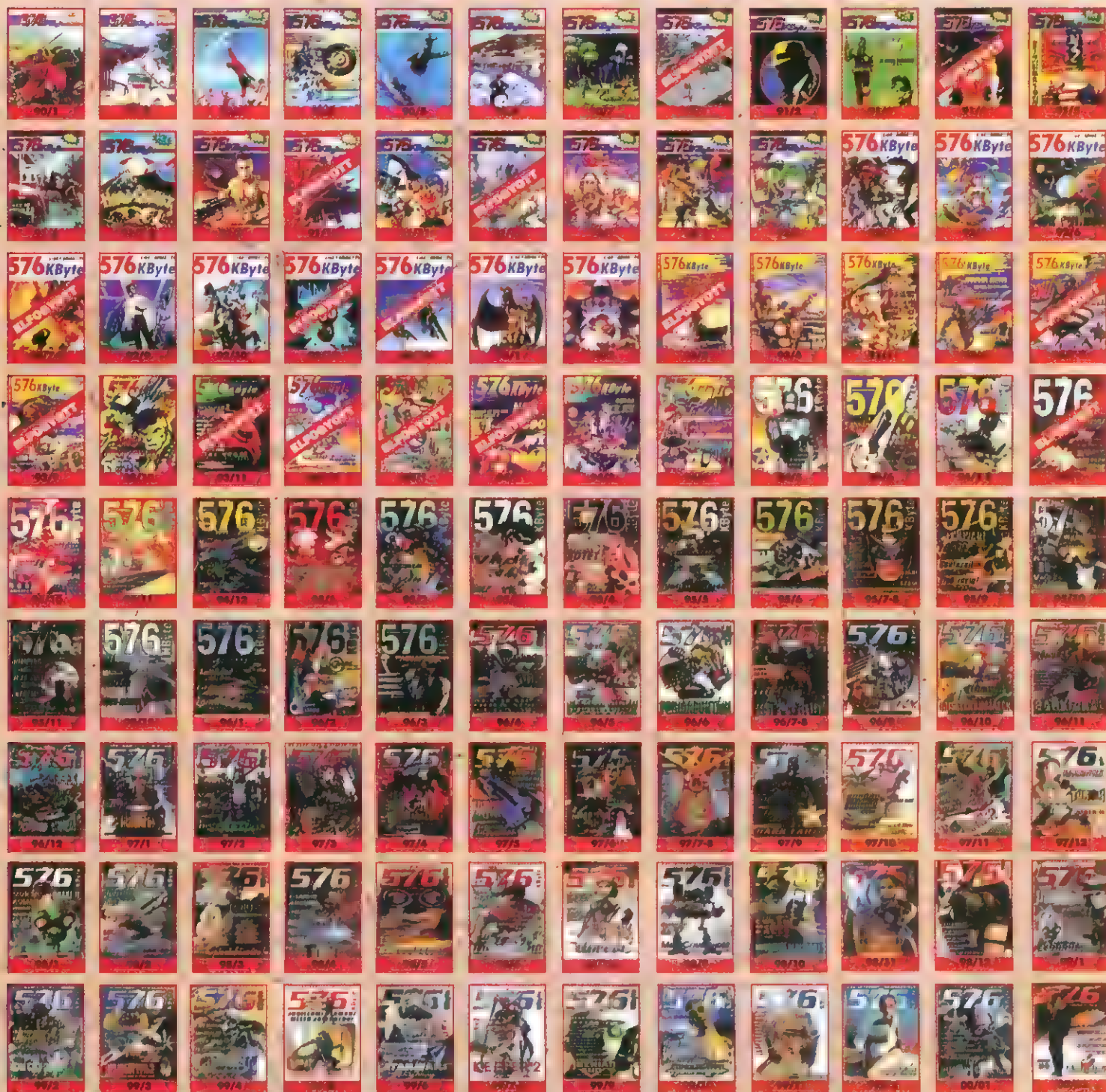


None-t, hogy minél több találkozásra kerüljön sor, és kezdjünk el máskalni a romok alsó részénél. Itt szép sűrűn jönnek majd a Tonberryk – egykori FF7-játékosoknak ismerős lehet a ronda zöld kis lény, a lámpással. Most még egy hosszú böllerkés is van nála. Majdnem olyan erős is, mint az előző részben,

továbbá nem nagyon hatnak rá a GF-ek és a varázslatok sem (itt Odin sem jön segítségünkre) – leszámítva Diablost és a Demit. Az Eryone's Grudge nevű támadása is igen húzós darab. Legkönnyebben úgy tudjuk levérni, ha Squall-limiteket csinálunk ellene és közben valaki mással idézzük Diablost. Ha 20 Tonberryt lecsapkodtunk, megjelenik a Tonberry King, hogy alattvalói elfogyása feletti jogos felháborodásának adjon hangot. Neki olyan 100.000 körül lehet a HP-je és Diablos is folyton elhibázza – kellemes kis csata lesz... Ha sikerült lecsapkodni, beáll hozzánk GF-nek. (Melegen ajánlott egyébként itt valakinek a képességei közé Diablos Mugját belinkelni, ugyanis a rakásnyi Tonberrytől ellophatunk egy szép csokorra való Chef's Knife-t, amiből az L Mag RF képességgel darabonként 20 Deatht állíthatunk elő. Ez nagyon barátságos hatással van mondjuk az Spr tulajdonsághoz belinkelve, részéről pedig előszeretettel szoktam státusz támadásnak belinkelni. Olyan szép, ahogy egyetlen csapásra azonnal meghalnak a kisebb ellenfelek...) Elég érdekesek a képességei is: a GF-ek között elég ritka például az Eva+30% és a Luck+50% (így tehát nem árt Cactuarral együtt odaadni egy karakternek, akinek megvannak ezek a junctionjei). A többi különleges képessége gazdasági jellegű: a Call Shoppal bárhol meghívhatunk egy shopot, a Haggle-lal csökkentjük a vételi, a Sell High-jal pedig növeljük a saját eladási árakat, a Familiar Face segítségével pedig olyan cuccokat vehetünk a boltban, amelyeket egyébként nem kínálna a boltos minden jöttmentnek.



# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



| db | Postaköltség | db | Postaköltség | db | Postaköltség |
|----|--------------|----|--------------|----|--------------|
| 1  | 60.-         | 21 | 533.-        | 41 | 583.-        |
| 2  | 84.-         | 22 | 533.-        | 42 | 583.-        |
| 3  | 214.-        | 23 | 533.-        | 43 | 583.-        |
| 4  | 214.-        | 24 | 533.-        | 44 | 583.-        |
| 5  | 214.-        | 25 | 533.-        | 45 | 583.-        |
| 6  | 214.-        | 26 | 533.-        | 46 | 583.-        |
| 7  | 214.-        | 27 | 533.-        | 47 | 583.-        |
| 8  | 214.-        | 28 | 533.-        | 48 | 583.-        |
| 9  | 493.-        | 29 | 533.-        | 49 | 583.-        |
| 10 | 493.-        | 30 | 533.-        | 50 | 583.-        |
| 11 | 493.-        | 31 | 533.-        | 51 | 583.-        |
| 12 | 493.-        | 32 | 533.-        | 52 | 583.-        |
| 13 | 493.-        | 33 | 533.-        | 53 | 583.-        |
| 14 | 493.-        | 34 | 533.-        | 54 | 583.-        |
| 15 | 493.-        | 35 | 533.-        | 55 | 583.-        |
| 16 | 493.-        | 36 | 533.-        | 56 | 583.-        |
| 17 | 493.-        | 37 | 533.-        | 57 | 583.-        |
| 18 | 493.-        | 38 | 533.-        | 58 | 583.-        |
| 19 | 493.-        | 39 | 533.-        | 59 | 583.-        |
| 20 | 493.-        | 40 | 533.-        |    |              |

**Az 576 KByte  
akciós áron, egységesen**

**100,- Ft/db**

**(+ postaköltség\*)**

**boltjainkban megvásárolhatók vagy a  
csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.**

Rendeléskor rőzsaszín postautalványon fizess be  
címűnkre (1389 Bp. Pf:132) annyszor 100,-Ft-ot,  
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és  
az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba  
írd be a kért lapok megjelenési számát.  
**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a  
rendelésedhez, úgy nem áll módunkban  
megküldeni a kért újságokat.

**Akciónk a készletek erejéig tart!**

**A darabszámtól függően a  
postaköltséget az alábbi táblázatból**

**Számolható ki!**

**576 KByte 1999-2000-es  
számj eredeti áron  
(+postaköltség)  
megrendelhetők illetve  
megvásárolhatók**

|        |       |       |       |
|--------|-------|-------|-------|
| 99/1   | 398,- | 99/11 | 398,- |
| 99/2   | 398,- | 99/12 | 398,- |
| 99/3   | 398,- | 00/01 | 398,- |
| 99/4   | 398,- | 00/02 | 796,- |
| 99/5   | 398,- | 00/03 | 796,- |
| 99/6   | 398,- |       |       |
| 99/7-8 | 576,- |       |       |
| 99/9   | 398,- |       |       |
| 99/10  | 398,- |       |       |





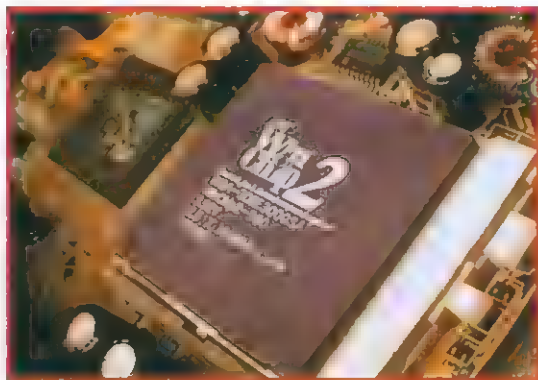
# Processzor-körkép

★ Rend a lelke mindennek, de sokkal inkább a processzor

A múltkor tettünk egy sétát a videokártyák világában, hiszen mindenkinek nagyon fontos, hogy mit néz a monitorán, milyen minőségű képet, milyen frekvenciával. Nem ennyire egyértelmű – hiszen szemmel látható eredménye tulajdonképpen nincs –, de a processzor is ugyanolyan fontos része a rendszerünknek, függetlenül attól, hogy játékra vagy munkára használjuk. Ha nem is látható, de érzékelhető a processzor teljesítménye, a játékok esetében erősen befolyásolja a képmegjelenítést, egyéb munkavégzésnél pedig a programok sebességét. Akármilyen jó videokártyánk is van, a különböző tesztek eredményei azt mutatják, hogy a legjobb kártya sem használható ki maximálisan egy brutális teljesítményű processzor nélkül. Ez persze nem azt jelenti, hogy a hardvergyártók a vásárlók ellen szövetkeznek (hát miért is tennének ilyet azok a jótét lelkek...?), ez csak egy egyszerű, minden hátsó szándék nélküli ténymegállapítás. A processzorok terén hasonló kaosz uralkodik, mint a videokártyáknál: több gyártó, több különböző portékája közül válogathatunk, vannak ösrégi modellek és folyamatosan jönnek ki az újabbnál újabb típusok, az ember már követni is alig bírja. Írásunkkal szeretnénk eloszlatni néhány esetleges félreértést és reméljük, sikerül tanácsot adnunk azoknak, akik gépfeljesztés előtt állnak.

## A processzorok

Nagyon gyorsan fejlődik a processzorok világa, úgy a CPU magját nézve, mint az őket kiszolgáló egyéb eszközöket (alaplap chipkészletek, memória, cache stb.). Most arról szeretnénk áttekintést adni, hogy milyen processzorokat vehetünk ebben a pillanatban a boltban, és ezek közül melyikre érdemes is beruházni. Az alapigazság, ami nagyon sok mindenre alkalmazható (sörre-borra-nőre



simán), itt is igaz: a drágább jobb is. Ebben az esetben a pénztárcánk vastagsága szabja meg a határt, de akinek számít, hogy mennyi pénzt ad ki és mire, esetleg szívesebben költi a megmaradt pénzt a fentebb említett alapszükségletekre, annak talán sikerül megkönnyebbitenünk a választást.

Most csak az asztali gépekbe szánt processzorokról beszélünk, ezeken kívül készítenek még direkt kiszolgáló, azaz szerver gépekbe is processzorokat, de nem egészen ugyanazzal a technológiával és olyan jól megfontolt szándékkal, ami gyorsan elriasztja az egyszeri fel-

használók kedvét a dologtól. Nagy méretű belső cache memória, multitasking, multi-user támogatás, többprocesszoros rendszerek beépített támogatása... Mindezek olyan magasra nyomják fel az árat, ami már csak és kizárólag a céges világ privilégiumává teszi őket. Nem beszélünk mindenről, hiszen nincs értelme olyan dolgot dicsérni, ami már nem található meg a boltokban. Ilyen például a Cyrix 6x86MX vagy az IDT WinChip. Nálunk elég tisztavirág-életűek voltak, nem is találkoztam még olyan emberrel, aki például ez utóbbit használta volna huza-

mosabb ideig. Egyébként is halottról vagy jót vagy semmit.

## Intel Pentium (I) MMX

A nagy öreg, a mostani processzorok egyik ősatya még ma is ott csücsül a boltok polcain, bár már csak a 233-as, amit 10.000 Ft körül vesztegetnek. Alaplapot is kaphatunk hozzá, bár az már a legutóbbiban Intel chipsettel készült, azt ma már nem gyártják. Voltak olyan hírek, miszerint a processzort sem, de valahonnan a mai napig is előkerülnek az újabb szállítmányok. Még az is lehet, hogy csak nekünk van már néhány utolsó példány, itt Vadkeleten. Az biztos, hogy kihalófélben lévő fajról van szó, nem tudom ajánlani egyetlen olvasónak sem, hacsak nem a mamájának szeretne egy gépet összeállítani, amit ő sem használ a szövegszerkesztésen kívüli sok mindenre. A mai 3D-s alkalmazások és játékok nem különösebben szeretik. 66 MHz-es rendszerbusz frekvenciával üzemeltethető, egyes példányai (sajnos inkább a régebbiek) tuningolhatók ennek feljebb tornászásával, de nem jelentős mértékben. A benne lévő technológiákról nem érdemes beszélni, ismervé a mai modern processzorokat. Támogatja a többprocesszoros rendszereket is és nyugodtan



AMD  
**K6**  
...2...  
**3DNow!**



mondhatjuk, hogy megjelenésekor a legjobbnak számított, csak – egy szép képzavarral élve: – már elszállt felette az idő vasfoga.

### AMD K6-2

Az útkártya: 100 MHz-es rendszerbusz a Socket7-es foglalatokkal is. Természetesen az alaplapnak támogatnia kell ezt, az Intel hivatalosan a TX chipsettel nem támogatta, mivel neki nem volt rá szükség, ezért ALI vagy VIA chipsetes alaplapokban használható. Támogatja az MMX-et és az AMD saját fejlesztésű utasításkészletét, a 3DNow!-t. Ezt az utasításkészletet pedig a Microsoft támogatja a Direct3D-n belül. Szép kis sorozat, nem igaz? Ez egyébként 21 új utasítást jelent, amik elsősorban a játékok terén hoznak érzékelhető változást, de nekünk ennyi elég is. A régebbi K6-os processzorokkal ellentétben az MMX utasításokból is kettőt tud végrehajtani, ugyanúgy, mint az Intel processzorai. 64K elsőszintű cache memóriát építettek bele, szemben az Intel PI-gyel, amiben csak 32K van. Nagyon olcsó, a 350 MHz-es változatot 12.000 Ft körüli áron lehet beszerezni. Ilyen árajel mellett mindenképpen megfontolandó alternatíva azoknak, akik olcsó gépet szeretnének venni és nem ragaszkodnak az Intel névhez. Létezik 450-es, sőt 500-as változata is, még ez utóbbit is megkaphatjuk 20.000 Ft alatt.

### AMD K6-3

Szinte ugyanaz, mint az előző, de beépítettek 256K belső cache memóriát a CPU magba, ami jelentősen megnöveli a teljesítményt. Ezzel a cache-beépítéssel nemcsak az Intel szenvedett, hanem az AMD is, nem véletlen, hogy nem sikerült annyira elterjeszteni. A cache a processzor magjával egy lapkára került, így ugyanolyan gyors, mint az. A foglalat a régi, meglepő, hogy mi mindent sikerült még ebből kihozni az AMD fejlesztőinek. Ezek után érthetetlen, hogy az Intel olyan korán leállt ennek a vonalnak a fejlesztésével, bár a rossz nyelvek szerint éppen azért tért át egy új foglalatra, mert ezzel is tovább tudta nehezíteni a vetélytársak életét. Ebben is 64K az elsőszintű cache memória mérete és van mellette 256K másodsztű cache is, ami a processzorral megegyező sebességen pörög. Sőt, lehetőség van 2M külső cache használatára is, ami már elég jelentős mennyiség. Elméletileg képes felvenni a Pentium III-as processzorokkal is a versenyt, 400 MHz-es változata akár 20.000 Ft-ért is megkapható, ami ugye jelentősen olcsóbb, mint az ugyanilyen Pentium II Mindenképpen megéri foglalkozni vele.

### AMD K7

Az AMD jelenlegi csúcprocesszora, az Athlon fedőnévű csodagyerek. Hogy miért csodagyerek? Erre viszonylag egyszerű a válasz, ugyanis ennek a processzornak az elkészítése után már egyáltalán nem egyértelmű az Intel abszolút főlénye. Új technológiával gyártják, a legkisebb testvér is 500 MHz-

es órajelű, de bemutatták már az 1.16 GHz-es változatát is működés közben. Foglata új, SlotA elnevezésű, így persze saját alaplapot is kell venni hozzá. Ez egy kicsit visszafogja az elterjedését, de ha jobban belegondolunk, észre kell vennünk, hogy ma már szinte minden processzorhoz saját alaplap is divik. Az Athlon az első olyan processzor, ami már 200 MHz-es rendszerbuszt használ. Ez az előzőekben már ismertetett okok miatt nagyon fontos, bár még nem láttam működés közben, abban biztos vagyok, hogy nagyon gyors. Ehhez viszont megfelelő memóriára is szükségünk lesz, pontosabban DDR SDRAM-okra. (A DDR rövidítés most nem annyit tesz, hogy NDK-gyártmány: Double Data Rate, azaz kétszeres adatátviteli sebesség.) Sajnos jelenleg még "nem elterjedt" (mondhatni itthon sehol nem kapható), ráadásul lényegesen drágább a 133 MHz-es sima (SDR) SDRAM-nál. Az Athlonnál fejlesztettek a 3DNow! technológián, további 24 új utasítást építettek bele, amivel elsősorban a multimédiás alkalmazásokat támogatják. Természetesen kompatibilis a régebbi MMX utasításokkal is. Az elsőszintű cache memóriája 128K, ami nagyon pozitív, de sajnos az L2 (Level 2, azaz másodsztű) cache csak az órajel frekvencia harmadán üzemel, így nem minden esetben olyan gyors, mint szeretnénk. Másodsztű cache memóriából 512K van benne alapon, de a processzor támogatja a 8 megás L2 cache-t is – ez a későbbiekben még kellemtelen lehet az Intelnek. Elméletileg 500 MHz-től 1 GHz-ig kapható, nálunk még csak az 500, 550 és 600-as változata jelent meg a boltokban. Az 500 MHz-es AMD K7 processzor ára 50.000 Ft körül mozog, tehát aki szeretne közelebből is megismerkedni vele, annak mélyebben a zsebébe kell nyúlnia.

### Intel Pentium II MMX

Slot1 foglalat, eleinte 66 MHz-es, ma már 100 MHz-es buszfrequencia, MMX utasításkészlet, 512 kB belső cache

memória – röviden ezek jellemzik ezt a processzort. 233 MHz-től 450 MHz-ig találkozhatunk vele a piacon. Ma már nem fejlesztik, helyette a PIII-asra koncentrálnak Intelék. A 350-es-től kezdve vezetett be az Intel a 100 MHz-es buszokat, ami



igen kedvező lépés volt, nagyban növelte a teljesítményt. Sajnos az SDRAM-ok cseréjét is magával hozta, hiszen eleinte azokat is csak a 66 MHz-re tervezték. A magba integrált cache 32K, ez a processzor szerves

része. A processzor lapján elhelyezték további 512K másodsztű gyorsítótárat is, de ez külön áramkörökből épül fel, a processzor magjától függetlenül. A másodsztű tár csak az órajel felével ketyeg, így lehet az, hogy bizonyos esetekben a Celeron is képes utolérni. Mostanában a 350-es és a 400-as változata kapható, utóbbi olyan 30.000 Ft körüli pénzért.

### Intel Celeron MMX

Az előző proci némiképp lebutított változata. Elsősorban az olcsó gépek piacát célozták meg vele, teljes sikerrel. Még

ma is az egyik legkelendőbb processzor, annak ellenére, hogy már két éve a piacon van. Kezdetben Slot1-es változatok voltak csak, de az ár további letörése érdekében bevezették a Socket7-hez hasonló Socket370-et, itt a foglalatnak és a processzornak is alacsonyabbak az előállítási költségei. Nagyban segítette az elterjedését, hogy gyorsan elkészült a Slot1-Socket370 átalakító, amivel már a Slot1-es alaplapokba is be lehet tenni ezeket a prociakat. Az Intel specifikációi szerint a Celeron csak a 66 MHz-es rendszerbuszt támogatja és nem lehet kettőt együtt működtetni belőle, azaz a többprocesszoros rendszerekbe nem tehetünk ilyeneket. Ezek az állítások az idők során a barkácsoló művészeknek köszönhetően sorra megdőlték. Eleinte kis buherálással, aztán minden további nélkül fel lehetett húzni őket akár 100 MHz-es buszfrequenciáig is. Mivel a szorzókat fixálták, könnyen kijött egy 366-os Celeronból 550 MHz is, ami az árát figyelembe véve az egyik legjobb megoldás. A két processzor együttműködésének letiltását is sikerült megkerülni, sőt az Abit gyárt alaplapot két Socket370-es foglallattal, tehát a barkácsolást gyárilag elvégzik helyettünk. (Így jár az, aki kiskapukat hagy maga mögött...) Sajnos a most piacon lévő processzorok nagyobb részében már sikerült az Intelnek megoldani a rendszerbusz frekvenciájának fixálását, azaz csak az kizárólag 66 MHz-el indulnak el. Ez ránc nézve elég szomorú, de azért találkozhatunk még időnként olyanokkal, amik hagyják magukat tápolni. A legjobb, ha ismerőstől vesszük, és megkérjük, hogy a vásárlást megelőzően tesztelje le nekünk a tuningolási lehetőséget. Az első változatoknál a butítás úgy nézett ki, hogy abszolút kihagyták a processzorból a cache memóriát. Ez nagy hiba volt, ugyanis így nem volt képes felvenni a versenyt még az AMD K6-2-esekkel sem. Szerencsére a ma kapható processzorokban van 128K belső cache a processzor magjában, áramkörileg egyetlen lapon, bár nyilván nem annyira integrált része a magnak, mint az elsőszintű tár. Így sikerült az Intelnek létrehozni azt a processzort, ami még ma is az egyik legkeresettebb darab az olcsó(bb) gépek piacán. Természetesen a Celeron támogatja az MMX utasításkészletet, sőt, a legújabb 566-os és 600-as már az SSE utasításkészletet is, amit







az Intel először a PIII-nál alkalmazott. Ebben további 70 utasítást vezettek be, amik segítik a processzorok gyorsabb munkavégzését. Sajnos ezek a processzorok számunkra még csak elméletben elérhetők. Ezek már a Coppermine FC-PGA foglalatába illeszkednek, aminek egyetlen nagy hátránya, hogy még ilyenekkel alaplapot még nem nagyon láthatunk a megszokott gyártók (Abit, Asus, GigaByte) palettáján. Az Intel nyilván már gyárt ilyet, csak hát az Intel alaplapok ugye nem az olcsóságról híresek. 366-tól 533 MHz-ig kapható ebben a pillanatban. A kezdetekben a Pentium II árának kevesebb, mint a felébe került, ma ez már nem teljesen igaz, hiszen a ma kapható processzorokban van gyorsítótár. Egy 400 MHz-es Celeron processzor PPGA (Socket370) foglalatba kb. 20.000 Ft-ért bárhol beszerezhető, és ez az ár abszolút kellemes, ha figyelembe vesszük a jellemzőit.

## Intel Pentium III

Jelen pillanatban az Intel csúcsprocesszora az asztali gépek terén. Ezt az adatok is bizonyítják. 450 MHz-től 1 GHz-ig kapható (az Intel szerint legalábbis, sajna nálunk még nem). Létezik 100 és 133 MHz-es buszfrequenciájú változata, utóbbi mellé illik 133 MHz-es memóriát is tennél. A 32K elsőszintű cache mellett ez a processzor már 256K másodsztintű, a mag áramköri lapjára integrált, azzal azonos órajelen dolgozó cache memóriát is tartalmaz. A PII-höz képest a processzor felépítésén is változtattak, hogy még nagyobb adatátviteli sávszélességet érjenek el. Van olyan változata is, ami hagyományos másodsztintű cache-ből 512K-t tartalmaz. Ezek

régebben készültek, de azért elég jók. A 256K-s cache-sel szerelt, 133 MHz-es buszhoz készült processzorokat már 0.18 mikronos technológiával gyártják, ami

szép lassan elérkezünk az x86-os processzorok diadalútjának a végéhez. Ilyen órajaleknél a processzorok már gyorsabban dolgoznak, mint az őket kiszolgáló központi memória (nem a cache!). A memóriamodulok is fejlődnek ugyan, de egyelőre úgy tűnik, nem olyan ütemben, mint ahogy azt a processzorgyártók elvárják. Ráadásul az újdonságoknak megvan az a nagyon nagy hátránya,



hogy irgalmatlanul drágák. A közeljövőben megjelennek a GHz feletti órajelű processzorok és az őket segítő RAM BUS vagy DDR memóriák az álistákbán, de olyan áron, hogy az otthoni gépünknek alighanem még vámi kell egy-két évet. Halkan jegyzem meg: ez egyáltalán nem baj, legalább lesz idejük a gyártóknak finomítani a dolgokon.

további méretcsökkenést, és sebességnövekedést hoz magával. A PIII tartalmazza az MMX és az SSE utasításokat. A processzorba az Intel valamilyen okból egyedi azonosító kódokat is beépített, ami nagy felháborodást váltott ki, mind a gyártók, mind a felhasználók körében, majdhogynem tönkrevágta az új processzor elterjedését, de aztán sikerült egy olyan kompromisszumos megoldást találni, amelyben ez az azonosító kikapcsolható. Nálunk a Pentium III 500-tól 733 MHz-ig kapható, a hagyományos 500-as (100 MHz-es busz, 512 kB L2 cache) 55.000 Ft körül mozog.

## Intel Coppermine

A PIII FC-PGA foglalatba illeszkedő változata. A foglalatból adódóan olcsóbb, mint az azonos órajelű PIII. Elsősorban a kiskategóriás munkaállomások piacát célozzák meg velük, gyakorlatilag csak a foglalatban van számottevő különbség a PIII-hoz képest. Ebben már az új cache memóriát alkalmazzák, ezért óvatossá kell összehasonlítani az előző típussal. Pillanatnyilag minden típusa 100 MHz-es buszfrequenciát használ, 500, 550 és 600 MHz-es változatban kapható, az 500-as 65.000 Ft körül elérhető, ami azért elég hűsbavágó összeg.

## Néhány szó a jövőről

Bármennyire is meglepő, azt kell kijelentenünk, hogy a GHz-es órajelű processzorok fognak egyre nagyobb teret hódítani. Ez egyúttal azt is jelenti, hogy

az utasítást a processzor, hiszen az adatoknak több áramkörtől kell keresztülmenniük, de mivel ezt félelmetes órajelen teszi, egyértelmű gyorsulásra számíthatunk. A cache memórián is változtatnak némiképp, tovább egyszerűsítve a processzor dögát. Az SSE2 bevezetése azt is magával hozza, hogy gyorsan kell az Intelnek támogatásokat szereznie, mivel enélkül alig lesz érzékelhető a gyorsulás. Na meg persze ott a RAMBUS memória kizárólagos támogatása, és a többi kellemetlenség. Szóval a jövő nem teljesen tiszta, de egyáltalán nem reménytelen.

Bízunk benne, hogy lesz az Athlonnak is olcsó (Socket-es) változata, amit az AMD elvileg már tervbe is vett, így valamilyen jobban ösztönözve az Intelt is és a piacot is. A jövőbe mutat még a Transmeta cég Crusoe fedőnév alatt futó processzora. Teljesen új technológia, forradalmi újítások, már a tervezési fázisban is. Nem csoda, hogy sokáig mindenki mélyen hallgatott a dologról (főleg a konkurencia). A lényeg, hogy az x86-os családdal való kompatibilitást szoftveres úton oldják meg, ami természetesen a processzor új magján fut, arra fordítja le a megfelelő utasításokat. Egy új cache memória is bevezetésre kerül, amit Translation cache-nek neveztek el. Ebben adatokon kívül tárolhat a processzor már előre lefordított kódokat



Az x86 sorozat új tagja a Willamette kódnevűre hallgató proci lesz, de ezzel párhuzamosan jó ideje folynak már a fejlesztések az Intel-HP szövetségben a Merceden is. Utóbbi már szakít az x86 hagyományaival és teljesen új architektúrát hoz a számítástechnika világába. A Willamette már valószínűleg 0,13 mikronos technológiával készül, de ettől függetlenül a sebesség növelése érdekében további új utasításokat vezetnek be (Willamette New Instructions, azaz SSE2), illetve az egy utasítást feldolgozó ciklust is meghosszabbítják, azaz még több részfeladatra bontják fel. Ez elvileg azt jelenti, hogy lassabban hajtja végre

(programokat) és onnan tudja futtatni, anélkül, hogy számolást kellene végeznie. Nos, biztató, de azért csak várjuk ki a végét.

Még egy dolog, amit a jövőről el lehet mondani, hogy nagy valószínűség szerint néhány éven belül már az otthoni gépekbe is több processzor kerül. Előbb-utóbb minden "menő" operációs rendszer támogatni fogja a többszálú utasítás-végrehajtást. Ítéletet nem szeretnék mondani a processzorok közötti legjobb választást illetően, szerintem a fentiek alapján mindenki el tudja dönteni, hogy mire van szüksége. Na meg pénze.

Csoki

| Processzor-típusok órajel szerint        |   |                                   |  |                                      |                |                        |
|--|---|-----------------------------------|--|--------------------------------------|----------------|------------------------|
|  | 1 000 MHz, 966, 800EB, 733, 667, 600EB, 533EB MHz | 850, 800, 750, 700, 650, 600E MHz | 650, 800, 750, 700, 650, 600, 550E, 500E MHz | 866, 800, 733, 667, 600EB, 533EB MHz | 600B, 533B MHz | 450, 500, 550, 600 MHz |
| FC-PGA (70 pin tokozás)                  |   |                                   | X  | X                                    |                |                        |
| 0,18 mikronos gyártási technológia       | X   | X                                 | X  | X                                    |                |                        |
| 0,25 mikronos gyártási technológia       |   |                                   |  |                                      | X              | X                      |
| 133 MHz-es rendszerbusz                  | X   |                                   |  | X                                    | X              |                        |
| 100 MHz-es rendszerbusz                  |   | X                                 | X  |                                      |                | X                      |
| 256 K Level 2 cache (teljes sebességgel) | X   | X                                 | X  | X                                    |                |                        |
| 512 K Level 2 Cache (fél sebességgel)    |   |                                   |  |                                      | X              | X                      |
| Advanced System Buffering                | X   | X                                 | X  | X                                    |                |                        |

Megjegyzés: az „E” rövidítés a processzor-típus mellett az Advanced Transfer Cache és Advanced System Buffering-támogatást, a „B” a 133 MHz-es rendszerbusz támogatást jelenti, az „EB” mindkettőt. 600 MHz felett mindegyik Intel processzor támogatja az Advanced Transfer Cache-t és az Advanced System Bufferinget.



# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

## PC CD ROM

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| 101ST AIRBORNE IN NORMANDY | 11990 |
| 12 O' CLOCK HIGH           | 11000 |
| 15TH INTERPLAY ANTHOLOGY   | 12000 |
| 2 GOOD 2 BE TRUE           | 6000  |
| 3D ULTRA PINBALL           | 4000  |
| ACES                       | 9000  |
| ACTION MAN                 | 7999  |
| ACTUA POOL                 | 11000 |
| ACTUA SOCCER 2             | 9000  |
| ACTUA TENNIS               | 11000 |
| ADVANCED TACTICAL MISSIONS | 10000 |
| AERIAL COMBAT MANEUVERS    | 9000  |
| AGE OF WONDERS             | 11000 |
| AHX 1                      | 11000 |
| ALEX DAMPIER PRO HOCKEY    | 11000 |
| ALLEN CROSSFIRE            | 11000 |
| ALLEN JACIDENT             | 7999  |
| ALIEN NATIONS              | 11000 |
| ALIEN VS PREDATOR          | 11000 |
| ALPHA CENTURY              | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL          | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 2        | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 3        | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 4        | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 5        | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 6        | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 7        | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 8        | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 9        | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 10       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 11       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 12       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 13       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 14       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 15       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 16       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 17       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 18       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 19       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 20       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 21       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 22       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 23       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 24       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 25       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 26       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 27       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 28       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 29       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 30       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 31       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 32       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 33       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 34       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 35       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 36       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 37       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 38       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 39       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 40       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 41       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 42       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 43       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 44       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 45       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 46       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 47       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 48       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 49       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 50       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 51       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 52       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 53       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 54       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 55       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 56       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 57       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 58       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 59       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 60       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 61       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 62       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 63       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 64       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 65       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 66       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 67       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 68       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 69       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 70       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 71       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 72       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 73       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 74       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 75       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 76       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 77       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 78       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 79       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 80       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 81       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 82       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 83       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 84       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 85       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 86       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 87       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 88       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 89       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 90       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 91       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 92       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 93       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 94       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 95       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 96       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 97       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 98       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 99       | 11000 |
| AMERICAN FOOTBALL 100      | 11000 |

|                                      |       |
|--------------------------------------|-------|
| HERETIC II                           | 11000 |
| HEROES 3 DATA - SHADOW OF DEATH      | 11000 |
| HEXPORE                              | 11000 |
| HIDDEN & DANGEROUS                   | 11000 |
| HIDDEN & DANGEROUS FIGHT FOR FREEDOM | 11000 |
| HUNTER HUNTED                        | 11000 |
| I WAR                                | 11000 |
| IAT                                  | 11000 |
| INDEPENDENCE WAR DEFENSE             | 11000 |
| INTERSTATE 62                        | 11000 |
| JAGGED ALLIANCE 2                    | 11000 |
| JANE AMER LONGBOB FLASH POINT KOREA  | 11000 |
| JANE F 18                            | 11000 |
| JAMES FLEET COMMAND                  | 11000 |
| JOHN HERBERT GP                      | 11000 |
| JOHN BAZOKATONE                      | 11000 |
| KASZ TEAM ALIGATOR                   | 11000 |
| KINGS QUEST MASK OF ETERNITY         | 11000 |
| KUNSLAND HONOR GUARD                 | 11000 |
| LANDS OF LORE II                     | 11000 |
| LEGO CHESSE                          | 11000 |
| LEGO CHESSE II                       | 11000 |
| LEGO RACERS                          | 11000 |
| LEGO ROCK RAIDERS                    | 11000 |
| LEISURE SUIT LARRY CASINO            | 11000 |
| JOHN KILLER                          | 11000 |
| LITTLE BIG ADVENTURE 2               | 11000 |
| ...ODERUNNER 2                       | 11000 |
| LUFTWAFFE COMMANDER                  | 11000 |
| LULA DOUBLE PACK                     | 11000 |
| MYX ABRAMS                           | 11000 |
| MAGIC & MACHIN                       | 11000 |
| MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS           | 11000 |
| MAGIC THE GATHERING                  | 11000 |
| MAJESTY                              | 11000 |
| MARY KINGS RIDING STAR               | 11000 |
| MASTERMIND                           | 11000 |
| MAX 2                                | 11000 |
| MADRID ROAD RACE                     | 11000 |
| MAYDAY                               | 11000 |
| MACHOCOMMANDER GOLD                  | 11000 |
| MECHWARRIOR 3                        | 11000 |
| MEGA PAK 3                           | 11000 |
| MEN IN BLACK                         | 11000 |
| MECH-K                               | 11000 |
| MICHELLE RYAN FIGURE SKATING         | 11000 |
| MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR    | 11000 |
| MIDTOWN MADNESS                      | 11000 |
| MIG ALE                              | 11000 |
| MIGHT & MAGIC VI                     | 11000 |
| MIGHT & MAGIC VII                    | 11000 |
| MIGHT & MAGIC VIII                   | 11000 |
| MODERN WARFARE COLLECTION            | 11000 |
| MONSTER TRUCK                        | 11000 |
| MOTO RACER 2                         | 11000 |
| MOTO RACER 3                         | 11000 |
| NAM                                  | 11000 |
| NASCAR ROAD RACING                   | 11000 |
| NATIONS FIGHTER COMMAND              | 11000 |
| NAVY STRIKE II                       | 11000 |
| NBA CHAMPIONSHIP 2000                | 11000 |
| NBA JIVE 2000                        | 11000 |
| NEED FOR SPEED II                    | 11000 |
| NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE         | 11000 |
| NHL CHAMPIONSHIP 2000                | 11000 |
| NIGHTMARE CREATURES                  | 11000 |
| NOCTURNE                             | 11000 |
| NORTH VS SOUTH                       | 11000 |
| NOV                                  | 11000 |
| NUCLEAR STRIKE                       | 11000 |
| OFF LIGHT AND DARKNESS               | 11000 |
| OUTCAST                              | 11000 |
| OUTPOST 2                            | 11000 |
| OVERBOARD                            | 11000 |
| PANDEMION 2                          | 11000 |
| PATRIOT                              | 11000 |
| PEPPERS ADVENTURE IN TIME            | 11000 |
| PGA TOUR GOLF 486                    | 11000 |
| PIZZA TYCOON                         | 11000 |
| PLANE CRAZY                          | 11000 |
| PLANESCAPE TORMENT                   | 11000 |
| POD GOLD                             | 11000 |
| POOL SHARK                           | 11000 |
| POPULOUS 3 DATA                      | 11000 |
| PRECISION RACING                     | 11000 |
| PRO PINBALL                          | 11000 |
| PRO PINBALL THE WEB                  | 11000 |
| PRO PINBALL THE WEB II               | 11000 |
| QAG                                  | 11000 |
| QUEST FOR GLORY 2                    | 11000 |
| QUEST FOR GLORY 3                    | 11000 |
| RACING COLLECTION                    | 11000 |
| RACE OF HORSES                       | 11000 |
| RAILROAD TYCOON II DATA DISK         | 11000 |
| RAINBOW SIX MISSION PAK              | 11000 |
| RALLY BAJNOKSAG                      | 11000 |
| RALLY MASTERS                        | 11000 |
| RAYMAN                               | 11000 |
| RAYMAN 2                             | 11000 |
| RAYMAN 3                             | 11000 |
| RED BARON II                         | 11000 |
| REDLINE                              | 11000 |
| REDLINE RACER                        | 11000 |
| REDNECK RAMPAGE - DATA               | 11000 |
| RETURN OF THE PHANTOM                | 11000 |
| REVENANT                             | 11000 |
| ROGUE SPEAR - URBAN OPERATIONS DATA  | 11000 |
| SABRE ACE                            | 11000 |
| SCARS                                | 11000 |
| SCORCHED PLANET                      | 11000 |
| SCREAMER 2                           | 11000 |
| SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2            | 11000 |
| SENSIBLE FOOT                        | 11000 |
| SEPTERRA CORE                        | 11000 |
| SETTLERS II MISSION                  | 11000 |
| SEVEN DOMAINS II                     | 11000 |
| SHADOW COMPANY                       | 11000 |
| SHADOWMAN                            | 11000 |
| SHADOWMASTER                         | 11000 |
| SHATTERED LIGHTS                     | 11000 |
| SHOCKWAVE ASSAULT                    | 11000 |
| SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION          | 11000 |

|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| SILVER GAMES                      | 4000 |
| SM CITY                           | 4000 |
| SM PARK                           | 4000 |
| SMON SORCERER 3D                  | 4000 |
| SKULL CAPS                        | 4000 |
| SMALL SOLDIERS                    | 4000 |
| SOLDIER OF FORTUNE                | 4000 |
| SOLDIERS AT WAR                   | 4000 |
| SOUL REAPER                       | 4000 |
| SPEC OPS                          | 4000 |
| SPEC OPS 2                        | 4000 |
| SPECTRE VR                        | 4000 |
| SPEED BUSTERS                     | 4000 |
| SPEED WASTE                       | 4000 |
| SPIRIT OF SPEED 1037              | 4000 |
| SPIROU                            | 4000 |
| SPORTS CAR GT                     | 4000 |
| STAR COMMAND REVOLUTION           | 4000 |
| STAR TREK HIDDEN EVIL             | 4000 |
| STAR WARS BEHIND THE MAGIC        | 4000 |
| STAR WARS FORCE COMMANDER         | 4000 |
| STAR WARS PHANTOM MENACE          | 4000 |
| STAR WARS X-WING COLLECTOR SERIES | 4000 |
| STAR WARS X-WING VS THE FIGHTER   | 4000 |
| STRATAGO                          | 4000 |
| STRATAGO II                       | 4000 |
| STRATAGO III                      | 4000 |
| STRATAGO IV                       | 4000 |
| STRATAGO V                        | 4000 |
| STRATAGO VI                       | 4000 |
| STRATAGO VII                      | 4000 |
| STRATAGO VIII                     | 4000 |
| STRATAGO IX                       | 4000 |
| STRATAGO X                        | 4000 |
| STRATAGO XI                       | 4000 |
| STRATAGO XII                      | 4000 |
| STRATAGO XIII                     | 4000 |
| STRATAGO XIV                      | 4000 |
| STRATAGO XV                       | 4000 |
| STRATAGO XVI                      | 4000 |
| STRATAGO XVII                     | 4000 |
| STRATAGO XVIII                    | 4000 |
| STRATAGO XIX                      | 4000 |
| STRATAGO XX                       | 4000 |
| STRATAGO XXI                      | 4000 |
| STRATAGO XXII                     | 4000 |
| STRATAGO XXIII                    | 4000 |
| STRATAGO XXIV                     | 4000 |
| STRATAGO XXV                      | 4000 |
| STRATAGO XXVI                     | 4000 |
| STRATAGO XXVII                    | 4000 |
| STRATAGO XXVIII                   | 4000 |
| STRATAGO XXIX                     | 4000 |
| STRATAGO XXX                      | 4000 |

|                                       |       |
|---------------------------------------|-------|
| PUZZLE MASTER                         | 4000  |
| RAJONGGO - THE CURSE OF RA            | 4000  |
| SOLITAIRE MASTER                      | 4000  |
| SPOOKY CASTLE                         | 4000  |
| TETRAMANA MASTER                      | 4000  |
| TUNNEL BLASTER                        | 4000  |
| 1944 ACROSS THE RHINE                 | 11000 |
| ACTUA SOCCER                          | 11000 |
| ADMIRAL SEA BATTLES                   | 11000 |
| APACHE LONGBOW                        | 11000 |
| ARCHPELAGOS 2000                      | 11000 |
| ARMOR COMMAND                         | 11000 |
| ATOMIC BOMBERMAN                      | 11000 |
| BALDES                                | 11000 |
| BENEATH A STEEL SKY                   | 11000 |
| BLAM MACHINHEAD                       | 11000 |
| BROKEN SWORD                          | 11000 |
| BROKEN SWORD 2                        | 11000 |
| BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE LONGBOW | 11000 |
| CANNON FODDER                         | 11000 |
| CANNON FODDER 2                       | 11000 |
| CHAMP MANAGER 2 F 16/1W SHOOTER       | 11000 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 2                | 11000 |
| CHAS THE RIFT                         | 11000 |
| CHAS THE RIFT 2                       | 11000 |
| CREATURE SHOCK                        | 11000 |
| DARK COLONY                           | 11000 |
| DUNE                                  | 11000 |
| EXHAUSTED                             | 11000 |
| F 14 FLEET DEFENDER                   | 11000 |
| F 16 FIGHTING FALCON                  | 11000 |
| FALCON 3.0                            | 11000 |
| FIELDS OF GLORY                       | 11000 |
| FLIP OUT                              | 11000 |
| GOAL 1                                | 11000 |
| GRAND THEFT AUTO                      | 11000 |
| GRAND THEFT AUTO LONDON               | 11000 |
| HAND OF FATE                          | 11000 |
| HIND                                  | 11000 |
| IRON ASSAULT                          | 11000 |
| JET FIGHTER FULL BURN                 | 11000 |
| JIMMY WHITE SHOOTER                   | 11000 |
| KICK OFF '97                          | 11000 |
| LUKE OF TEMPTRESS                     | 11000 |
| MAHO KARTS                            | 11000 |
| MONTESZAS RETURNS                     | 11000 |
| OUTLAW RACERS                         | 11000 |
| PIZZA TYCOON                          | 11000 |
| PLAYER MANAGER 2                      | 11000 |
| PRAY FOR DEATH                        | 11000 |
| RALLIAD TYCOON DELUXE                 | 11000 |
| SCREAMER                              | 11000 |
| SCREAMER 2                            | 11000 |
| SENSIBLE GOLF                         | 11000 |
| SUPREMACY 5000                        | 11000 |
| SUBWAY 2000                           | 11000 |
| SURFACE TENSION                       | 11000 |
| TERRACIDE                             | 11000 |
| THE REAP                              | 11000 |
| THIS MEANS WAR                        | 11000 |
| THREE LIONS                           | 11000 |
| TILT                                  | 11000 |
| TOONSTRUCK                            | 11000 |
| TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF            | 11000 |
| UFO CRASHY UNKNOWN                    | 11000 |
| VIRTUAL GOLF                          | 11000 |
| VIRTUAL KARTS                         | 11000 |
| WARCRAFT                              | 11000 |
| WORLD RALLY FEVER                     | 11000 |
| WORMS                                 | 11000 |

|                              |      |
|------------------------------|------|
| TOP CAT ACTION FIG           | 1990 |
| HSP ACTION FIG               | 1990 |
| CRASH BANDICOT BORTMENT I    | 2990 |
| CRASH JET PACK               | 2990 |
| CRASH JET BOARD              | 2990 |
| COCO BANDICOT                | 2990 |
| KOMODO MODE                  | 2990 |
| DR. NEO CORTEX               | 2990 |
| CRASH BANDICOT BORTMENT II   | 2990 |
| CRASH DEEP DIVE              | 2990 |
| CRASH HIGH FLYING            | 2990 |
| COCO WAVE RIDER              | 2990 |
| DRINGO DILE                  | 2990 |
| N. GN                        | 2990 |
| N. TROPY                     | 2990 |
| MORTAL KOMBAT                | 1990 |
| SEKTOR                       | 1990 |
| KITANA                       | 1990 |
| JOHNNY CAGE                  | 1990 |
| BEATLES YELLOW SUBMARINE     | 3990 |
| GEORGE                       | 3990 |
| ANNO                         | 3990 |
| PAUL                         | 3990 |
| JOHN                         | 3990 |
| POPEYE                       | 1990 |
| POPEYE OLIVE OIL 7           | 1990 |
| POPEYE 5                     | 1990 |
| POPEYE AND OLIVE PAIR 3      | 1990 |
| MOVIE MANSIONS               | 4000 |
| SCREAM                       | 4000 |
| CHUCKY                       | 4000 |
| THE CROW                     | 4000 |
| PSYCHO                       | 4000 |
| PUMPKINHEAD                  | 4000 |
| HALLOWEEN                    | 4000 |
| DUKE NUKEM                   | 2990 |
| DUKE NUKEM                   | 2990 |
| SPAWN DARK AGE 11            | 3000 |
| THE SKILL QUEEN              | 3000 |
| HORRID                       | 3000 |
| BLACK KNIGHT                 | 3000 |
| OORE                         | 3000 |
| THE RAIDERS                  | 3000 |
| SPELLCASTER                  | 3000 |
| SPAWN BORTMENT 13            | 3000 |
| CURSE OF THE SPAWN 2         | 3000 |
| ZEUS                         | 3000 |
| HATCHET                      | 3000 |
| MEDUSA                       | 3000 |
| SPAWN BORTMENT 14            | 3000 |
| SPAWN THE BLACK HEART        | 3000 |
| THE NEOMANCER                | 3000 |
| KUANTUS AND TUSKADON         | 3000 |
| VIPER KING                   | 3000 |
| MANDARIN                     | 3000 |
| TORMENTOR                    | 3000 |
| SPAWN TECHNO 15              | 3000 |
| CYBER SPAWN                  | 3000 |
| IRON EXPRESS                 | 3000 |
| STEEL TRAP                   | 3000 |
| WARZONE                      | 3000 |
| GRAY THUNDER                 | 3000 |
| DUKE BORTMENT I              | 2990 |
| MAJOR                        | 2990 |
| ATHENE                       | 2990 |
| IRON MAIDEN                  | 2990 |
| SLEEPY HOLLOW                | 3000 |
| THE HEADLESS HORSEMAN        | 3000 |
| ICHABOD CRANE                | 3000 |
| THE CRONE                    | 3000 |
| METAL GEAR SOLID             | 3000 |
| SOLD SHANE                   | 3000 |
| MYST SILVERBURGH             | 3000 |
| LIQUID SHAKE                 | 3000 |
| REVOLVER OCELOT              | 3000 |
| PSYCHO MANTIS                | 3000 |
| SIMPER WOLF                  | 3000 |
| VULCAN RAVEN                 | 3000 |
| NINJA                        | 3000 |
| THE SHIPBOMB                 | 4000 |
| BART SOFT                    | 3990 |
| HOMER SOFT                   | 3990 |
| MINI BUSTER                  | 3990 |
| CORGI CLASSIC                | 2990 |
| ROUTEMASTER BUS              | 2990 |
| OPEN TOP ROUTEMASTER LONDON  | 2990 |
| 1:64 TXI TAXI-BLACK CAB      | 1480 |
| 1:36 TXI TAXI-BLACK CAB      | 2880 |
| 1:64 SCALE GIFT SET          | 3000 |
| 8 R. GREEN UNION JACK MINI   | 3000 |
| URION JACK MINI              | 3000 |
| 1:64 AUSTIN MARTIN D65       | 3000 |
| 1:64 AUSTIN MARTIN D67       | 3000 |
| 1:64 FORD MUSTANG            | 3000 |
| 1:64 MERCURY COUGAR          | 3000 |
| 1:64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE | 3000 |
| 1:64 LOTUS ESPRIT            | 3000 |
| 1:64 LOTUS ESPRIT THE SPY... | 3000 |
| 1:64 FORD MUSTANG MACH 1     | 3000 |
| 1:64 SUNBEAM                 | 3000 |
| 1:64 TOYOTA 2000             | 3000 |
| MR BEANS MINI 1:36           | 3000 |
| TROTTERS VAN                 | 2990 |
| STEADY EDDIE                 | 1990 |
| STEADY EDDIE                 | 1990 |
| OVER OVERDRIVE               | 1990 |
| LORETTA LORRY                | 1990 |
| RICK VAN RENTAL              | 1990 |
| ANGIE AMBLANCE               | 1990 |
| STEADY EDDIE HARD HAT        | 1990 |
| STEADY EDDIE WOOLY HAT       | 1990 |

## SOLDOUT PROGRAMOK

|                                       |         |
|---------------------------------------|---------|
| 1944 ACROSS THE RHINE                 | 11000   |
| ACTUA SOCCER                          | 11000   |
| ADMIRAL SEA BATTLES                   | 11000   |
| APACHE LONGBOW                        | 11000   |
| ARCHPELAGOS 2000                      | 11000   |
| ARMOR COMMAND                         | 11000   |
| ATOMIC BOMBERMAN                      | 11000   |
| BALDES                                | 11000   |
| BENEATH A STEEL SKY                   | 11000   |
| BLAM MACHINHEAD                       | 11000   |
| BROKEN SWORD                          | 11000   |
| BROKEN SWORD 2                        | 11000   |
| BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE LONGBOW | 11000   |
| CANNON FODDER                         | 11000   |
| CANNON FODDER 2                       | 11000</ |



# ULTIMA ONLINE

★ A múlt, a jelen és a várható jövő Britannia csatazajtól hangos földjén



Tájkép csata után

**A** címet olvasva biztos sokan megkérdezik maguktól, hogy ugyan miért kell egy lassan három éves online RPG-ről cikket írni? Tény és való, hogy az Ultima Online idehaza nem aratott nagy sikert, jobban mondva semmi-lyet. Az okok érthetőek, mindenki angolul illetve németül beszél a játékban, a hozzá-ink legközelebb eső szerveren sem mindig elég az 33.6k-s összeköttetés (már innen, az USA-ból sem!) az élvezhető se-  
besség eléréséhez, és ráadásul az első hónap után havonta fizetni kell az Origin által működtetett szerverek használatá-ért. Ha mindezt viszont félretesszük és kinézzünk kis hazánkból, észrevehetjük, hogy a már majdnem három éves fennál-lása óta az Ultima Online még mindig ke-mény ellenfele az utána megjelenő 3D-s online RPG riválisoknak, és Britannia kb. 160.000 lakosa a "legjobb online közös-ség" címet vívta ki magának, miközben nagy érdeklődéssel látogatják a [www.uo2.com](http://www.uo2.com)-ot, hogy minél több választ kapjanak a "milyen lesz a folytatás?" kérdésre.

## A múlt

Az Ultima Onlie jóval az Ultima 8 - Pagan megjelenése után és a kilencedik rész, az Ascension előtt került a boltokba. A játék végre lehetővé tette, hogy a soro-zatból addigra már igen népszerű Britan-niát a neten több ezer játékoskal egyetem-ben benépesítsük, mint harcosok, va-rázslók, tolvajok, orgyilkosok, halászok, stb., a cheatelés pedig ki lett zárva, a ka-rakterek három éve az Origin szerverein vannak eltárolva. Az igazi áttörést maga az engine hozta, a szöveges MUD-ok he-lyett Britannia 2D-s villága rengeteg szín-ben pompázott 640\*480-ban és a hang-kártyával rendelkezők a zenéken kívül a zajos utcákon az ajtónyílástól kezdve a macskanyavágásig mindent hallottak.

Lévén az első a maga osztályában, az Origin tervezőcsapatának nem volt kinek a hibáiból tanulni az UO létrehozásakor, és bizony helyenként jelentősen elszá-molták magukat, nem vettek figyelembe dolgokat, lebecsülték a játékosok agya-fúrtságát, és a nyilatkozatok szerint ab-szolút nem számítottak ekkora népszerű-ségre. A szerverek néha túlterheltek vol-tak, rengeteg volt a bug, a sebesség pe-

dig pocsék volt. Hogy megmutas-sák, ki az egér a neten, az Origin szerencsére össze-szedte magát és rövidesen az UO automata patch-kielése letöltötte az UO első hibajavító kiegészítését, min-denki nagy örömé-re. Origin látta, hogy ez jó, és azóta is ontja magából a patcheket az UO-hoz, amikkel

nekünk semmit nem kell csinálnunk, csak nézni, hogy lejön és felülir pár file-t. A teljes méret ma kb. 10-15 mega lehet.

Miközben a fejlesztők a javításokkal vol-tak elfoglalva, a játékosok száma egyre csak duzzadt, a klánok száma több ezer-re (!) nőtt, és folyamatosan jelentek meg az UO-val kapcsolatos infó-, fórum-, klán-, és humor-website-ok. Eljött a pillanat, ami-kor a hibák kijavításán kívül elkezdett nő-ni az érdeklődés az újítások iránt is. A kezdeti tíz amerikai szerver száma mára húszra egészült ki az ausztrál, ázsiai és európai tagokkal, plusz két külön szerver üzemel különleges célokra, mint például az új patch-ek tesztelése. Játékbeli válto-zásokból csak a legkiemelkedőbbeket említeném meg a százak közül: a felbontás már 1024 \*768 is lehet, a klánrendszer szinte tökéletes, az engine már kezel színes fényforrásokat, a 48 képesség sokkal összetettebb lett, és a harcrendszer teljes átalakításra esett át, a kezdeti "üsd-vágd" primitív kora óta, csakúgy, mint az NPC-k AI-ja.

## A jelen

Az Ultima Online ma kétségtelenül virág-korát éli. A városok falain túl a játékosok által létrehozott fogadókban és üzletek-ben szinte mindenhez hozzá lehet jutni, a ritka tárgyaktól kezdve bármely első osz-tályú felszerelésig bezárólag. A kntikákat figyelve az Origin igyekszik az új játéko-soknak jobb esélyeket adni kezdéskor. Sokak szerint az UO csak fanatikusok-nak való a karakterek hosszas felfejlődé-si ideje miatt. Ez most a hetekben válto-zott meg, minden karakter gyorsabban erősödik, ügyesedik, és sokkal könnyebb egy képesség elsajátítása. Márciusban legalább ezer game master vagy klánok által rendezett eseményre került sor, ezek idejéről és később kimeneteléről az UO honlapján lehet olvasni. Ezek között fel-

lehetünk vadászatok, 2-2 elleni és egyéb, mágus vagy harcos tornákat, há-zasságokat, "ki a legjobb kovács, aszta-los stb" versenyeket és még ezer mást. A városok sem a régi, fallal körülvett bi-ztonságos menedékek már, az utóbbi hó-napokban többeket különböző szörnyek folyamatos támadás alatt tartottak.

## The Second Age

Rendezvények ide vagy oda, kell valami újat mutatni a kíváncsi tízezreknek. A The Second Age (T2A) az első és egyetlen CD-s kiegészítése az UO-nak, tavaly ke-rült a boltokba. A T2A új szörnyek hadát sorakoztatja fel az elveszett világot beba-rangolni merészkedők előtt, de találunk új, békés városokat is. Az elveszett világ-ba vezető kapuk helye nem lett közzé té-ve, az Origin inkább ránk hagyta a felku-tatásukat. Ha valaki hajóval szeretne át-jutni Britannia tengereiről az elveszett vi-lág szintén veszélyes vizeire, azt megte-heti a három átvezető vízi kapu valame-lyikénél.

Az elmúlt 2 hónap legnagyobb esemé-nye Trinsic körül zajlott. Minden a fekete templomok megjelenésével kezdődött, melyekről eleinte senki semmit nem tu-dott, azon kívül, hogy tucatjával ontják magukból a városokat támadó ellent. A városok védelme alatt többen jelentették, hogy eddig még nem látott ellenfelekre



Kicsit sok lett az egy képernyőre jutó sárkányok száma

bukkantak, akik mintha a támadásokat vezették volna. Mint később kiderült, az ismeretlen démonok, egy lich, ork és troll egy igen rossz szándékú úrmó generálisa-i voltak, akiket game mesterek alakítottak a főbb események során. Trinsic a lich seregei miatt már alig tartotta magát, a végső küzdelem után pedig az örök is elhagyták, és Lord British veszélyes terü-letnek nyilvánította. A város hetekig le volt zárva, a visszafoglalásra pedig csak jóval később került sor. A lich legyőzésé-re az Origin több eshetőséget is kidolgo-zott, és az összes szerveren a játékosok tettel befolyásolták, hogy végülis melyik vanációval sikerül visszaszerezniük a vá-rost. Trinsic – bár vissza lett foglalva – még mindig nem biztonságos a hátrama-radt csapatok akciói miatt, ezért új játé-kosok még mindig nem választhatják kez-dőhelyként. Minax úrmó generálisa elvesz-tése óta eléggé bepöccent, jelenleg a Yew-ben randalírozó Kenooean nevű lovaggal vannak gondok.

## A jövő

Mi az Ultima Online jövője? A néhány napja történt létszámlépitések az Origin-nél, valamint az alapító, Richard Garriott – avagy Lord British, az Ultimák Ősatyja – kilépése ellenére az Origin szóvivője szerint az Ultima Online és az Ultima Online 2 még mindig a fejlesztés közép-pontjában vannak, és ezt nem befolyá-solják a történetek. Erre példa, hogy az Origin az összes eddigi Ultima Online szervert egy új hálózatra telepíti át, ezzel megnövelve az átlagos sebességet. Az első szerverek már túl is estek az átköl-tötésen.

## Ultima Online: Renaissance

Az UO: Renaissance a hírek szerint ápr-isban kerül a boltokba, mint az UO har-madik születésnapjához összefoglaló kiadása. Tartalmazni fogja az UO-t, a T2A-t és a Renaissance kiegészítést. Mi is ez a rene-szánsz dolog? Az UO:R az UO eddigi



A rettentő konda bekerítette a szegény kalandorokat. Nem csoda: nyilván a téhen a főnök!





Néhány online-játékos annyira megkattan, hogy meg is házasodik

legnagyobb szabású változtatása lesz, amely egyszerre barátságosabbá teszi a játékot a teljesen kezdőknek, megduplázza a teljes (!) játéktérületet, és ugyanakkor semmit nem változtat a régi világokon, de lehetővé teszi a gyilkolástól mentes játékmenetet. A legtöbben nem akarták elhinni az első bejelentést, és arra gyanakodtak, hogy a hírszerkesztő talán egy kicsit többet ivott a kelleténél, de a részletek megismerése után mindenki kellemesen csalódott. A reneszánsz a már meglévő UO tulajdonok egy kisebb patch formájában lesz elérhető. A játéktér megduplázása kétségtelenül a legfőbb része a reneszánsznak, a megkésztetett játéktér tesztelése pedig már hetekkel ezelőtt megkezdődött. Minden egyes szerver az eddigi egy Britannia helyett kettővel fog rendelkezni. A két hely Britannia holdjairól lett elnevezve: Trammel és Felucca. Felucca a jelenlegi Britanniára vonatkozik, a reneszánsz kiegészítéskor ezek változatlanok maradnak. Trammel lesz az új és még érintetlen Britannia, házak, üzletek, és hajók nélkül. Ezen a területen mindenki, akinek eddig még nincs háza, építhet, ha van rá elég pénze. Ezzel a ház-hely probléma meg van oldva.

Az átjárás Felucca és Trammel között holdkövekkel lehetséges. A holdkövek a városok ostromlása óta jelentek meg néhány szörnyénél, akik részt vettek a támadásokban, és azóta is gyakran találni náluk. Egy Feluccában talált holdkő segítségével kaput nyithatunk Trammelbe, a Trammelben talált kövekkel pedig visszajöhetünk.

Haven városa Trammelben Occlo szigeten lesz, és kizárólag teljesen új karakterek kezdhetnek itt. Rajtuk kívül még az Origin tanácsadói és önkéntes kiképzett "segítők" tehetik a lábukat a szigetre. A szigetváros célja egyértelmű, ha valaki az új (szintén a reneszánszssal jövő) interaktív bevezető után még mindig nem biztos magában, az itt minden kérdésére választ kaphat, megismerkedhet az Ultima harcrendszerével, pénzkeresési módokkal, és biztonságos környezetben gyakorolhat. Trammel területei szintén pontot tesznek az eszeveszett gyilkosok (Player Killerek) és a szerepjátékosok közötti viszályra. Trammelben semmilyen módon nem lehet hátráltatni egy másik játékost, ebbe beletartozik a harc, varázslás, a valaki más által legyőzött ellenfél hullájának kirablása, és bármilyen más negatív kimenetelű cselekedet olyasvalaki ellen, akivel nem állunk klánháborúban. Aki viszont

eddig is szívesen részt vettek egymás elleni küzdelmekben, fejevadászatban, vagy klánháborúkban, azok nyugodtan folytathatják változatlan környezetben, a régi Felucca földjein. Az UO:R másik fontos kiemelkedő pontja a szövetségrendszer, amely segítségével a játékosok csapatokat hozhatnak létre,

még akkor is, ha nem egy klánból valók. Ennek az előnye, hogy küldhetünk a csapattagoknak üzenetet, egy egyszerű gombnyomással meggyógyíthatjuk valamelyik társunkat, és ha netán nem élünk túl egy csatát és ezt előzőleg engedélyeztük, a többiek felszedhetik a felszerelésünket anélkül, hogy hullarablásnak számítana.

## Ultima Online 2

Az Origin egy csapata már lázasan

dolgozik a nagyszerű online RPG második, immár teljesen 3D-s részén, és azt akarják elhívtetni velünk, hogy már csak egy év van a befejezésig... A nagy hírzárlat ellenére azért néha-néha elárulnak egy keveset, és (bár illegálisan), de egy teljes UO2 térkép is felkerült a netre márciusban. Az Ultima Online 2 a jelenlegi UO utáni kétszázadik évben fog játszódni, körülbelül az Ultima 4 és 5 idejében, de az Ultima 2-9 története nincs rá hatással, viszont ezekből az epizódokból ismert főbb karakterekkel találkozhatunk. Az UO-val ellentétben már három karakterosztály közül választhatunk, ismét lehetőségünk lesz kereskedelemre, kovácsolásra és egyéb nem harci képességek kamatoztatására. Az új engine teljesen 3D-s, a karakterek több ezer mozdulatát már digitálisan rögzítették egy harcművész-színész közreműködésével, aki mellékesen több Jackie Chan-film szereplője volt az elmúlt években. Az UO első részéből tanulva, most egy olyan engine-t hoznak létre, amely sokkal alkalmasabb jövőbeli kiegészítésekre és egy beépített küldetésrendszer használatára. Az UO2 piacra dobása után az UO2 Live csapat folya-

matosan új küldetéseket és egyéb elemeket ad majd a játékhoz, egészen az új, felfedezhető földrészekig kiterjedően. Az UO régi népszerű tulajdonságait mind tovább szeretnék vinni a következő részbe, így a ház és hajóbirtoklást, a karakterek tetszés szerinti öltöztetését, a kincskeresést, a himén- és karma-rendszert, vagy a teherhordó és megülhető állatok használatát. Többször kihangsúlyozták a készítőket, hogy 200 év sok idő, és az UO2-ben bizonyos városok/fajok sokkal modernebb technikával rendelkeznek majd, mint mások, és részletesen kitértek arra is, hogy az első rész arculata hogyan fog megváltozni, melyik város illetve sziget marad, mozdul el, tűnik el a föld színéről, süllyed alá, vagy emelkedik fölé...

A második rész jó 90 %-át még homály fedi, de a készítőket teljesen biztosak benne, hogy az Ultima Online-ból tanulva és népszerű vonásait továbbvéve ismét az Origin fogja az online RPG-k dobogóján a legfelső helyet elfoglalni – de sokan félik, hogy Richard Garriott nélkül ez a 3D-s online csoda már nem a régi jó Ultima-hangulatot fogja árasztani...

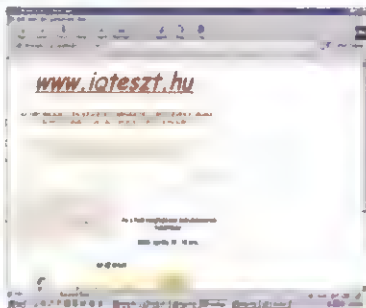
Lankester



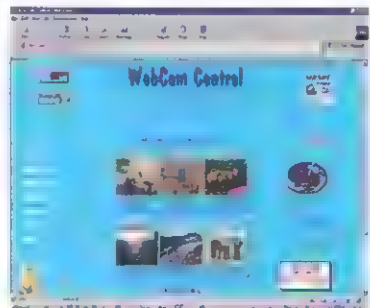


# NORM.NET

Kicsit megtévesztő a neve a <http://www.iqteszt.hu/> cím alatt futó site-nak, ahol a várt hosszadalmas és roppant komoly, intelligencia-szintet meghatározó tesztek helyett egy hetente megújuló, értékes és kevésbé értékes nyere-ményekkel kecsegtető játékot találunk. Igaz, a megválaszolandó három kérdés valóban az IQ-tesztek logikai feladványaira emlékeztet. A dolog komolyságára jellemző, és a kérdések nehézségi fokára garancia, hogy a dolog mögött a MENSA nemzetközi szervezet magyar szekciója áll. Nem kerül semmibe, nyerni lehet vele, és ráadásul szórázóztató is – a végén még az is előfordulhat, hogy addig edzzük magunkat, míg milliósok leszünk valami TV-s játékban...



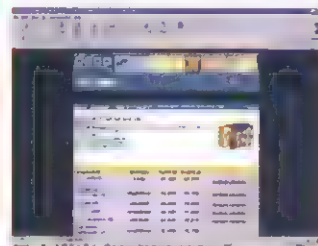
A webkamerák bámulása leginkább a mérhetetlen szabadidővel, sávszélességgel és kukkoló hajlamokkal megáldott egyedek szórakozása, de mi természetesen rájuk is gondolunk üres óráinkban (azon felül is, hogy irigyeljük tőlük az első két említett cuccot), így direkt az ő kedvükért kutattuk fel a Net egyik jobb kameragyűjteményét, ami a <http://www.camcentral.com/> cím alatt lelhető fel. Talán nem tűzés azt állítani, hogy a világ minden tájára beleskelődhetünk a site-on keresztül, vannak köztük érdekesek (egy afrikai szafari park, egy londoni taxi) és nagy baromságok (egy kaliforniai arc garáza, egy ausztrál hűtője és egyebek) is. A Nethez nem értőket mindenesetre könnyen elvarázsolhatjuk a site-tal!



A világ tőlünk nyugatra eső fertályán már javában dúló online vásárlási mizéria lassan hozzánk is kezd begyűrűzni, bár a hazai net- és hitelkártya-ellátottság szegényes mivolta miatt ma még a különféle árlista-gyűjtemények jóval népszerűbbek, mint a néhány klikkeléssel megoldott távolsági bevásárlás. Egy nagyon korrekt ilyen jellegű bevásárló- és információs központot találunk a számunkra leinkább érdekesítő számítástechnikai és szórakoztató elektronikai témában a <http://www.depo.hu/> címen. A site 35 cég 4500féle termékét árulja és nagyszerű lehetőséget ad arra, hogy körülnézzünk,

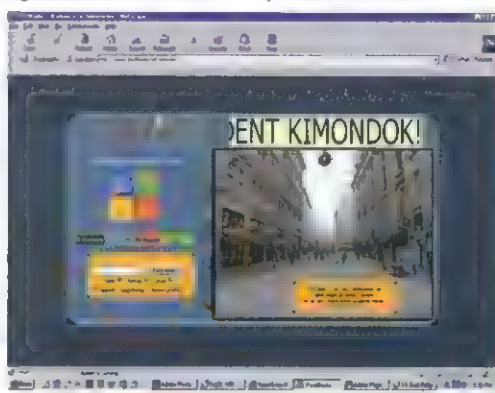


milyen cucc hol a legolcsóbb, vagy lehet-e már egyáltalán kapni itthon. A játék-választékot ugyan jelen pillanatban egy szem Tomb Raider 4 reprezentálja, de hardverből már jóval bőségebb a választék, egy-egy menőbb alkatrészről (GeForce kártyák, Celeronok) már tucatjával kapjuk az ajánlatokat. Ze-nei CD-k és DVD-k terén is igen tisztességes a kínálat, már csak egy kis apróhirdetési lehetőség hiányzik a teljes boldogsághoz...

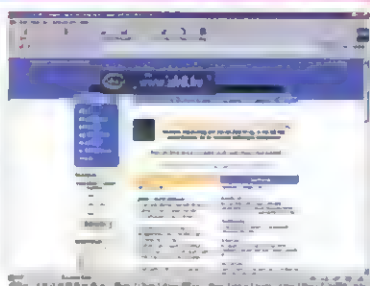
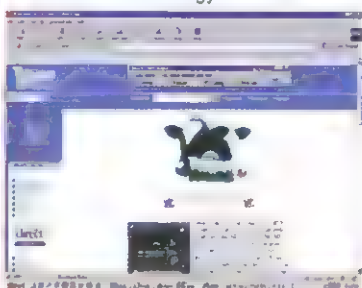


Nemrég épült fel a <http://www.pestbuda.net/> címen virtuális fővárosunk, PestBuda. A feltűnően izléses kivitelezésű site-on virtuális sétát tehetünk Budapesten, körülnézhetünk a turistalátványosságok között, valamint rengeteg fotót és nagyon jó térképeket találhatunk fővárosunkról. Ez persze még elég kevés lenne az üdvösséghez, így az oldal ingyenes e-mail postafiókot és 100 MByte (!) tárhelyet ajánl fel minden virtuális városlakónak. Ezen felül nyithatunk online boltot, illetve reklámozhatjuk saját oldalainkat is. További érdekes szolgáltatásokat is kínál a site: például e-mailben elküldhetjük, milyen

TV-s programokra vagyunk leginkább kíváncsiak, a segítőkész script-mágusok pedig SMS-ben figyelmeztetnek minden nap öt perccel a műsor kezdete előtt, nehogy lemaradjunk valamiről. A site alig néhány hónapos, további újítások hamarosan várhatók!

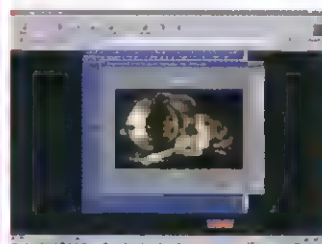


Állandó jellegű téma a levelezésünkben, hogy a különféle drivereket, demókat, shareware és freeware programokat az Internet melyik eldugott bugyrából lehet naprakészen és lehetőleg fehér emberhez méltó sebességgel beszerezni. Nos, az állandó jellegű sablon-választék ("keress rá a yahoo-n!") helyett most inkább eláruljuk két igazi letöltő-gé-aránybánya elérési helyét: <http://www.xlr8.hu/> az egyik és <http://tucows.euroweb.hu/> a másik. Mindkettő magyar szerver-



ről megy (értsd: gyors) és nagyjából minden megtalálható rajtuk, amit csak Net-szerte érdemes letölteni. Rengeteg magyar vonatkozású dolog is, amit ilyen szépen összegyűjtve máshol nem is igen találhatunk meg. A két site közül mindenki eldöntheti, melyik a kedvére való, nekünk speciel a tehénkés logo miatt az utóbbi lopta be magát a szívünkbe, illetve a bookmarkjaink közé. Akinek egyik sem jött volna be, annak itt egy harmadik, szintén magyar: <http://www.letoltes.com/>

Tegyük fel, hogy egy izléses, hogyanemondjam művészien kivitelezett weboldal szeretnénk alkotni, viszont nincsen elég időnk, kedvünk, energiánk, vagy tehetségünk (esetleg egyik sem), hogy az ehhez feltétlenül szükséges grafikai aprólékokat (gombok, hátterek, egyéb sallangok) magunk alkossuk meg a két kezünkkel és szigorúan jogtiszta Photoshopunkkal. Mi ilyenkor a teendő? A grafikák és egyéb szellemi termékek sunyi ellopásának már a gondolatától is irtózó becsületes kalandor ilyenkor a <http://www.freeimages.com/> URL-t pötyögi be a böngészőjébe, és máris egy rakás ingyenesen letölt-

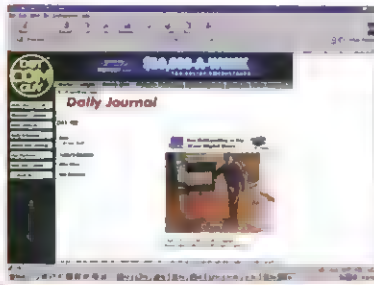


hető és szabadon felhasználható webgrafika között találja magát a legváltozatosabb témakörökben. Az innen teljes mértékben hiányzó jó kis animált .GIF képekért inkább a <http://www.free-gifs.com/> címet keressük fel, míg ikonokért a <http://www.graphxkingdom.com/> a megfelelő irány. Ennyi ingyenes grafikával már semmi sem állíthat meg, hogy a világ legizléstelenebb weboldalát rakjuk össze röpké másodpercek leforgása alatt.



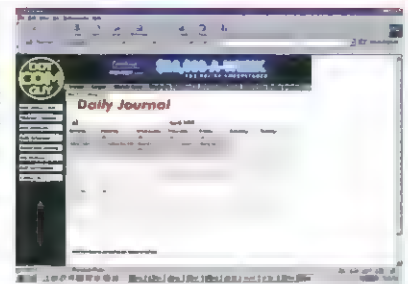


Valamikor az év elején Amerikában (hol máshol...?) egy figura gondolt egyet, és világgá kürtölte, hogy egy teljes évre bevonul egy házikoba,



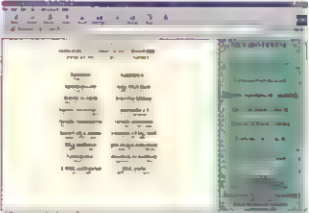
magára zár ajtókat, és kizárólag az Internet segítségével intézi el minden dolgát, ami a túléléshez szükséges, beleértve a kommunikációt a külvilággal, a kaja beszerzését valamint minden alapvető és luxusszükségletet. A fickóról hamar kiderült, hogy nem csendes örült, hanem egy nagyon ravaszul kitervelt meggazdagodási hadművelet végrehajtója. A média felfújta a dolgot, emberünk felvette a DotComGuy nevet, weboldalt nyitott a <http://www.dotcomguy.com>

címen, és azóta is elégedetten dörzsöli a tenyerét a különféle TV-showkban és reklámokban való vendégszereplésért kapott pénzek láttán. Azt mindenesetre meg kell hagyni, hogy a homepage jól meg van csinálva. Beleolvashatunk hősrünk naplójába, beszélgethetünk vele élőben, sőt, egy webkamerán keresztül be is pillanthatunk a mindennapi életének ügyes-bajos hétköznapijaiba. A legújabb keletű probléma az, hogy emberünk már hónapok óta egyedül van, és itt a

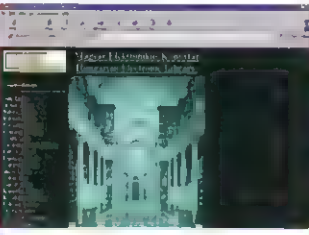


tavasza – kiderült, hogy DotComGuy sincsen fából, és nagyon szenved, hogy csak virtuálisan érintkezhet a másik nem képviselőivel...

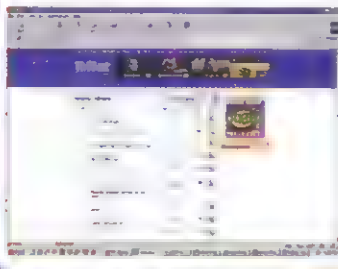
Az egyik legrégebbi oldal magyar Neten az Országos Széchényi Könyvtár által patronált MEK, azaz Magyar Elektronikus Könyvtár a <http://www.mek.uif.hu> cím alatt. A kérdés ugyan magától értetődő ("Ki az az állat, aki monitoron olvas könyvet?!"), azonban itt többről van szó, mint egy csomó text formátumban bepötyögött könyvgyűjteménye. A szépirodalom mellett tankönyvek, lexikonok, műszaki kiadványok, szótárak és egyéb okosságok vannak rakáron, összesen több, mint 3100 dokumentum! A MEK ezen kívül netes kiállításokat szervez, és az egyik



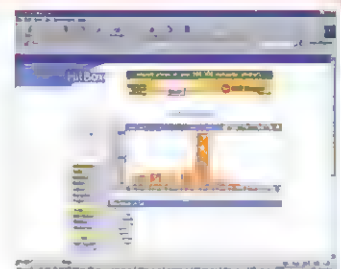
élharcosa a megfelelő sávszélesség híján még mindig csak gyermekcipőben járó 3D-s netes protokoll, a VRML elterjesztésének.



Ha az ember fiának/lányának van egy honlapja, megeshet, hogy kíváncsi arra, ugyan kiéle-miféle alakok látogatják is azt. Főleg akkor fontos ez, ha a látogatóink igényeihez akarjuk igazítani az oldalt, vagy ha esetleg bannereket akarunk eladni, és a t. hirdető érdeklődik az oldal



közönsége iránt. A szerver logfile-jaiban turkálni elég macerás dolog, sokkal egyszerűbb, ha a nagyszerű <http://www.hitbox.com/> oldal szolgáltatását vesszük igénybe. A Hitbox egyetlen kicsi bannerért cserébe hihetetlen mennyiségű információt gyűjt a látogatóink szokásairól, és szépen csokorba szervezett statisztikákat vezet róla. Olyan fontos dolgokat tudhatunk meg, mint hogy látogatóink milyen oprendszert és böngészőt használnak, milyen felbontásban és színmélységben, a hét mely napjain és a nap mely óráiban mekkora a forgalmunk, és milyen domáinekről illetve ISP-től jönnek a látogatók. Aztán: átlagosan meny-



nyi időt töltenek a site-unkon, és melyik al-oldal látogatottsága hogyan alakul, milyen plug-inekkel és Java-verzióval vannak felszerelve a hozzánk tévedők, és még vagy ezer dolog. Talán nem csoda, hogy több, mint 300.000 weboldal használja a Hitbox-szolgáltatást.

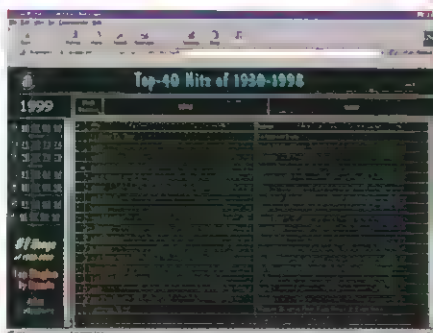
Ha már végképp nem tudnánk, mihez is kezdünk a Neten fene nagy jódolgunkban, itt a nagyszerű mentőötlet: hallgassunk rádiót, illetve nézzünk TV-t! A RealPlayer által nyújtott minőség simán veri a boldog békeidők Szokol illetve Jánoszy világmárkáját, így semmi sem tarthat vissza attól, hogy neki-



álljunk online TV/rádióadások után keresgélni. A magyar Neten a célra a legalkalmasabbnak a <http://www.cybernetstud.o.net/megjelenetvradio> oldal tűnik (4 TV-t és 30 rádiót kínál), míg nemzetközi vonatkozásban a <http://www.web-radio.com> az irányadó, 3500 adóval a tarsolyában. A dolognak tulajdonképpen nem sok értelme van, és elég kemény net-hozzáférést igényel, de tagadhatatlanul roppant macho, és arra is nagyszerűen alkalmas, hogy a munkahelyünkön totálisan lelassítsa a hálót. Mindenesetre már léteznek csak Interneten sugárzó adók, lehet, hogy mégis ez a jövő.



A szerzői jogok nagyszerű intézményének és az afőlt az igazság lángpallosával örökös szervezeteknek köszönhetően egyre-másra tűnnek el a különböző dal-szöveg-gyűjtemények a Netről. Aggodalomra azonban semmi ok: most leltünk egy nagyszerű site-ot Braziliában, ami a híres Billboard magazin toplistáin megfordult számoknak a szövegeit tárja elélnk, 1930-tól a mai napig bezárólag. A szövegek minden különösebb trükközés nélkül lementhetők, így igazi aranybányára lehet mindenki, aki az amerikai közízlés számára populáris zenét kedvel. Aki meg nem, az így járt. A cím: <http://www.summer.com.br/pl.html/top40>



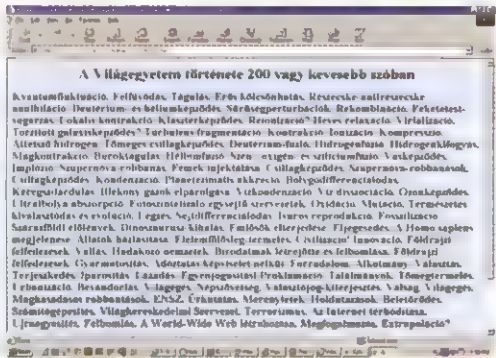
Mióta a Net oldalainak száma túllépte az emberi ésszel még átlátható mennyiséget, dűl a toplista-mánia. Az ilyen toplista-oldalak látogatottság, vagy szavazatok alapján, esetleg totálisan szubjektív módon sorrendbe rakva ömlesztik elélnk az egyes kategóriákban legjobbnak ítélt linkeket. A legnagyobb magyar toplistagyűjtemény a <http://www.top100.hu/> címen érhető el, és több, mint 300 listát tartalmaz (ebből 22 magyar, jellemző a hazai net-kultúrára, hogy szinte kivétel nélkül szex-site-listák). Elsősorban a naponta újuló szavazások listáján lehetünk érdekes oldalakra, de megéri hosszabban is böngészni az oldalon, nagyon furcsa dolgokat találhatunk!



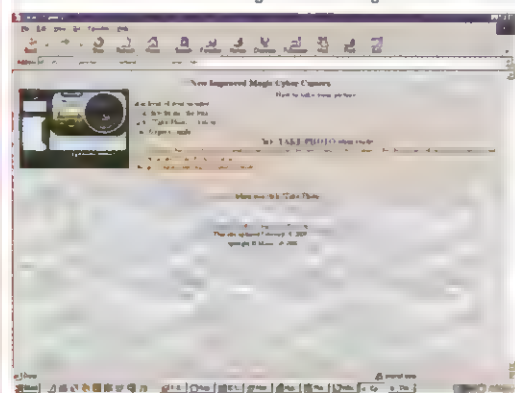


# Mit el lehet

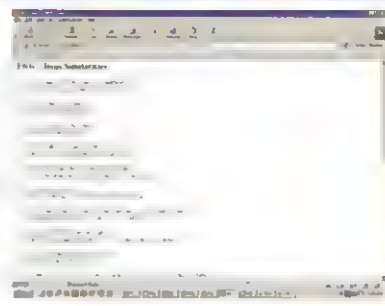
Nem kis munkát vállaltak magukra a <http://www.cv.nrao.edu/~eschulma/histcom> címen fellelhető "tudományos" oldal készítői: azt találták ki, hogy a világegyetem teljes történetét 200 szóban foglalják össze. Miután ez sikerült, tovább is merészkedtek: 100, 20, majd 2 szóba is belesűritették a Nagy Bumm óta történt néhány esemény felvázolását. A rendkívül mókás kis tömörített sztorik ma már további harminc nyelven olvashatók (naná, hogy a magyar is köztük van), ráadásul olyan extra bónuszokat is kaphatunk, mint a C++ nyelven, hacker-szlengben, Morze-kódban, vagy Braille-írással megörökített verziók. Érdekes megfigyelni a keresztény, illetve materialista szemléletű megfogalmazások közötti apró, finom különbségeket! További móka a versben, illetve az (amerikai site-ról lévén szó) elmaradt Star Trek-es klingon nyelven előadott mese.



Elképesztő, mi mindenre használható ma már a Net, az ember csak ámul. A <http://www.geocities.com/Hearland/Acres/3072/camera1.html> címen található oldalon például igazolványképet készíthetünk (ingyen!), a Mirsooft (nem elírás!) cég varázslatos Magic Cyber Camerájának segítségével. A metódus nagyon egyszerű: kényelmes pozícióba helyezkedünk a gépünk előtt, egy laza mozdulattal megnyomjuk a megfelelő gombot, meredten bámuljuk a monitort néhány másodpercig, és hopp: nem csalás, nem ámtás, a képernyőn máris megjelenik a fotó! En speciel kissé szkeptikus lévén, na meg a személyiségi jogaim védelme érdekében nagy trükkösen először a TJ-vel próbáltam ki a dolgot, de az eredmény azonnal eloszlatta minden kételyemet! Olyan fokú hasonlatosság mutatkozott a fotó és az élő modell között, aminek láttán a Polaroid cég valószínűleg azonnali hatállyal nagyarányú részvényeladási spekulációkba kezdett, hogy egy kis időt nyerjenek, míg valami teljesen új területre tudják áttéríteni a termelést. A fényképezést valószínűleg az igen közeli jövőben forradalmasító technikának még nincs hivatalos magyar márkaképviselő: itt a nagy üzlet...



Ha eltekintünk az isteni Kareltől, azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük, hogy Elvis volt a Király. (Mi? Jimmy? Miféle Jimmy...?) Egyes rajongók még ennél az igen illusztris rangnál is tovább mennek, és nem áttalják világgá kürtölni teóriájukat, miszerint Elvis valójában Isten fia, a második Messiás (na persze, Bob, a pelenkás angyal meg a harmadik...), Jézus öccse. Ennek a nagyszabású elméletnek az online hirdetőtáblája a [http://www.mit.edu/8001/activities/41West/humour/Elvis\\_vs\\_Jesus.html](http://www.mit.edu/8001/activities/41West/humour/Elvis_vs_Jesus.html) oldal, ahol egészen nyakatekert bizonyítékokat és meglepő párhuzamokat találunk a meglepő kijelentés alátámasztására. Például: Jézus azt mondta: "Szeresd felebarátod", Elvisnél ugyanez így hangzik: "Don't be Cruel". Jézus a Szentháromság tagja volt, Elvis pedig egy háromtagú együttesben zenélt. Jézus apja mindenhol jelen van, Elvis apja mindenhol eljutott (kamionsofőr volt ugyanis...). Ha sikerült magunkat eme veszélyes kaliberű marhaságokkal meggyőznünk, csak egy ugrás a <http://www.mich.com/~rrrebel/presto.htm> oldal, ami mindennemű ellenszolgáltatás nélkül vállalja, hogy Elvisszé változtat miket. Nem hasonmássá, magává a Királlyá (illetve a Teremtő közép-ső fiává, mint az az előbbiekből kiderült). Egyetlen kattintásra kerül, hogy mi legyünk Elvis (szerencsére egy ideje már él az Undo funkció is, ha nem ízle-ne annyira a mogyoróvaj), amit egy rögtönzött karaoke-bemutatóval rögtön a teljes szomszédság tudomására is hozhatunk, a site előzékeken nyomja a sebtiben szerzett érces baritonunk alá a playback zenét. Sajnos (?) arcpasz-tikával nem jár együtt a dolog, viszont cserébe a Király hetvenes évek-beli királyian kövér testét sem kapjuk meg, csak az isteni tehetséget, illetve problémás esetekre egy Elvis Aaron Presley névre kiállított, teljes mértékben érvényes jogosítványt, hogy tudjuk igazolni a személyazonosságunkat szükség esetén (ez utóbbihoz nem árt egy színes nyomtató és némi bátorság).





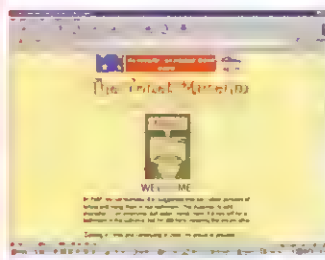
Alig néhány hete múlt el a Húsvét nagy népszerűségnek örvendő ünnepe, ideje hát lerántani a leplet a nagy titokról: hogyan is készülnek valójában a közkedvelt húsvéti csokinyuszok? A [http://www.kinfrog.com/00/egg\\_j.htm](http://www.kinfrog.com/00/egg_j.htm) címen megtalálható oldal nemcsak, hogy elárulja a véresen komoly valóságot, a konkrét technikai részletekkel együtt, de egy kedves kis interaktív Flash-animáció segítségével cselekvő részeseivé is válhatunk a kegyetlen édességipar sötét rituáléjának. Tudja meg hát mindenki, aki már járt csoki-gyárban: rútul átverték, a húsvéti csokinyl valójában valahogy így készül:



Na, az összeseküvést ezennel lelepleztük, a véres-szájú környezetvédők indulhatnak is tüntetni Szerencsre, vagy a Parlament elé "Vessen Suchard!" feliratú transzparensseikkel. Mindezekről függetlenül azért jó éltvágyat a csokinyuszokhoz, és hogy mondjunk valami biztatót is: decemberben azt is megmutatjuk, hogy készül a csoki-mikulás!

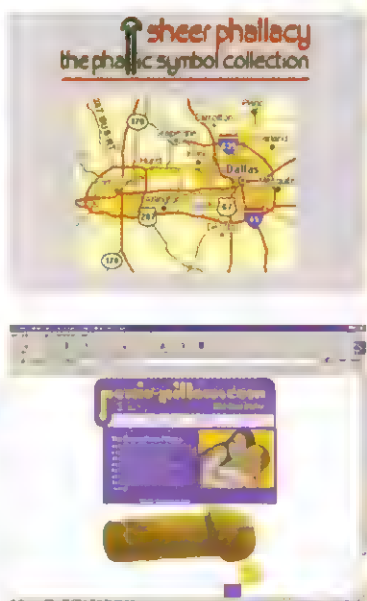


Nem múlhat el úgy 576 Kret.Net rovat, hogy legalább egy kis kitérő erejéig ne merítsünk egy jókorát a WC körüli témák kimeríthetetlen tárházából. Ezúttal egy toalett-múzeum és -portál kerül terítékre a <http://www.toiletmuseum.com> címről. A site részletesen bemutatja az egyetemes kultúr- és művészettörté-

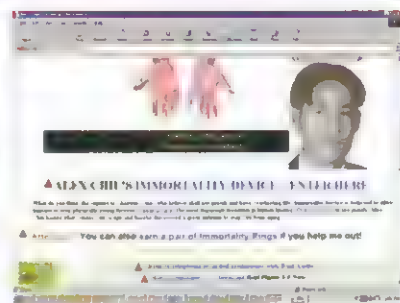


netben megemlített budikat és piszoárokat, meghökkentően széles skáláról kínál a témába vágó könyveket, illetve WC-felszereléseket a diszkrét szagtanító berendezéstől az aranyozott le-húzóláncig. A fő attrakció persze a legkülönfélébb korokból és helyekről származó toalettek bemutatása, valamint a meglehetősen nagy méretű humor-szekció, rengeteg karikatúrával és allesti indítatású poénnal. Az oldal készítői a szerverük statisztikájában turkálva azt is kiderítették, hogy a site-et rendszere-sen látogatják egy vati-káni (!) IP címről, ezen felbuzdulva rögtön csináltak is egy külön virtuális mellékhelelységet a pápa részére, ahol kedélyes Biblia-olvasgatás közben könnyíthet magán, majd szenteltvízzel öblíthet a Szentatyá...

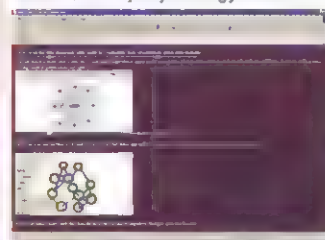
Hogy továbbra is megmaradjunk a lassan Kret.Net-szabványá váló altáji és alpári jellegű témánál, követekezzen a Fallikus Szimbólumok Weboldala a [members.tripod.com/sheerphallacy](http://members.tripod.com/sheerphallacy) címről. Az enyhe tesztoszteron-túltengésben szenvedő készítő fotók és egyéb képek százaiban voltak képesek meglátni a jellegzetes formát, vannak köztük kissé erőltetettek, magától értetődőek és egészen meglepőek is, mint például a képen is látható (?) Dallas környéki autópálya-térkép. Prűdek jobb, ha elkerülik az oldalt a [www.penis.pl.jv.com](http://www.penis.pl.jv.com)-mal együtt, ahonnan összetéveszthetetlen alakú és rémisztő méretű plüss párnákat rendelhetünk felebarátainknak csekély 35 dollárért. Legény- illetve leánybúcsúra ideális ajándék, anyák napján inkább maradjunk a virágnál.



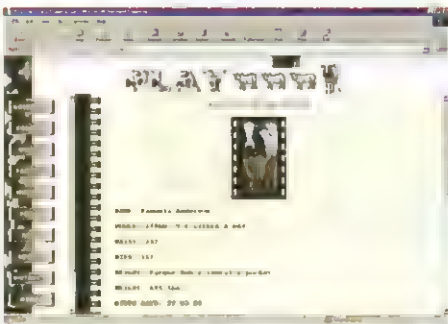
A minden idők legnagyobb technikai-filozófiai zsenije és feltalálója címre pályázik egy kínai-amerikai arc, bizonyos Alex Chiu. Szerényen saját magáról elnevezett weboldalan (<http://www.alexchiu.com/>) emberünk (aki mellesleg saját bevallása szerint Edison, Tesla és Einstein reinkarnációja egy személyben) elő is tárja munkásságának eddigi eredményeit. A lista igen impresszív, és fajsúlyos nagy marha-



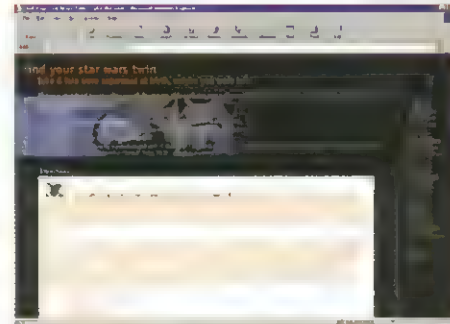
ságokból áll. Van itt örökélet biztosító szerkezet, teleport-gép, új evolúció-elmélet, kézzátételes gyógyítás, meg minden, ami csak a Kacsa magazinból kimaradt. Az ifjú zseni nagylelkűen még azt is felajánlja, hogy elhelyezhetjük saját oldalunkon a bannerjét, és minden húsz tőlünk odakeveredő látogató után kapunk egy ajándék örökélet-szerkentyűt. Hát nem megéri...?



Roppant meglepő (viszont kevésbé mulatságos), hogy vésszes hanyagságunknak köszönhetően eddig még nem foglalkoztunk világ-megváltó rovatunk keretein belül a tehén csodálatos entitásával, a maga konkrét metafizikai valójában. Most behozzuk ezt a lemaradást, hiszen itt a Playboy és Playgirl legújabb konkurenciája, a Playcow, az igazi, hamisítatlan tehén-life-style magazin! A tehénpolitika, -divat, -sport és -zene legfrissebb hírei mellett, ahogy azt egy igazi életmód-magazintól el is várja az ember, részletes tájékoztatást kapunk arról, mi most a menő a felső tízezer istállóinak körében. A pikáns humor oldalai jó átvezetőként szolgálnak mindenki kedvence, a finom erotikával átszőtt "A hónap tehene" fotósorozat felé, ahol olyan hírességek bájjain legeltethetjük az ifjú bikák a szemüket, mint Pamoola Anderson, vagy Jenny McCowthy. A Playboyban megszokott mélyinterjúk szekciója ugyan még erősen a fejlesztés fázisában van, de a site ars poeticáját idézve: ami késik, nem múúúú-lik... Hopp, az oldal címét meg majd' elfelejtettem, a mágikus URL: <http://members.tripod.com/~JBarton>



Bár a Mátix csúnyán meggyalázta a Baljós Árnyakat az idei Oscar-díjkiosztón, változatlan hévvel dül tovább a Star Wars-mánia világ-és Net-szerte. A legújabb dili azon alapszik, hogy Luke és Leia ikrek voltak, de születésük-kor elválasztották őket egymástól. Persze később mégiscsak lelepleződött a turisság, és kiderült a közeli rokonság (Han Solo legnagyobb öröme-re). A <http://www.outofservice.com/starwars/> címen elérhető oldal a következő gondolattal játszik el: mi van, ha esetleg mi is valamelyik Star Wars-szereplő ikertestvérei vagyunk, csak még nem tudunk róla? Csupán egy két-szer ötven kérdésből álló pszichológiai teszt kell kitöltenünk, és máris kiderül, melyik jellemvonásunk melyik Csillagok Háborúja-szereplőhöz áll a legközelebb. Ha túl sok a gyanús párhuzam valamelyik jómadárral, azon nyomban ki is neveznek az ikertestvérvé. Én ugyan kissé meglepődtem, amikor a teszt egy Han Solóból, Tarkin nagymoffból és R2D2-ből összegyúrt alaknak titulált, de ezt gyorsan betudtam az Erőben támadt hirtelen zavarnak...





# CseVegő



Sniff-sniff. (Átsü!) Ez lehet egy ősi navaho üdvözlési formula is, de lehet egy helyzetjelentés is arról, hogy mi történik veled, ha itt szippantasz bele először vadonatúj 576-odba. Hát én sajnos még nem tudom, hogy milyen szaga lesz: a múltkor ugyan aloát ígertem, de többen jelezték, hogy aloa helyett inkább kihe vera kivonatlat kellene megjelenünk. Ezt elismerésnek veszem, így a káros mellékhatások elkerülése végett most nem scanneltem be egyik talpamat sem (bár ehhez hozzájárult az is, hogy még nem jött vissza a szervizből a szerkesztőségi testdigitalizáló készülék). Esetleg egyéb bukék lehetnek, mert most megint meguntam, hogy címekeket adok leveleknek (ma éppen ilyenem van), és ömlesztett sajt módjára fogok válaszolgatni, néha csak egy-egy levélrészletre. Előtte egy gyors reklám:

## THIS IS A BRITNEY FREE ZONE!

No music, photos, videos, or other depictions of Britney Spears are allowed within 500 feet of this notice



Ezt küldte valaki, hogy ha megfelelek a reklámban feltüntetett állításnak, akkor használjam egészséggel. Hát esős napokon ugyan szoktam énekelgetni, de asszem Britney Spears az egy jó darabig nem lesz. Legalábbis addig biztos, míg nem lesz valami ütős szláv feldolgozása az ájvazborn-tümékjűhepinek. Egyébként a bannerre rá sem kell külön kattintanod, az 576 megvásárlásával már eleve egy totálisan Britney-mentes helyre kerülél. De ha kattintani akarsz, azt is lehet, ott van hozzá pointer – nehogy má' az legyen, hogy nem vagyunk elég interaktívak! (Mi? Hogy nem mozog? Hát istenem, mi is Windows-bázisú alkalmazás vagyunk – ne legyél már olyan maximalista...) Mivel most éppen a húsvétnek van aktualitása, kezdjük a levelek kusza sorát néhány Easter Egg-gel:

Csá CoVboy!!

Csak egy kérdés, miért a Húsvéti Nyuszi tojik tojást? Mért nem a polip? Kérlek válaszolj a kérdésre!

Csá!! Egy olvasó.

Hm, érdekes kérdés. Nézzük csak: hát a polip is tojik tojást, csak lehet, hogy nem húsvétra, hanem karácsonyra (innen a kifejezés: Karácsonyi Tojás), vagy éppen Kinderre (innen a kifejezés: Kinder Tojás). Egyébként meginterjúvoltam az ügyben pár poliptojásvadászt, és ők égre-földre esküdöztek, hogy marha nehéz ám a vadpoliptól elragadni a tojását, mert hat karral kapaszkodik bele, és még mindig marad neki kettő, amivel alkalmasint jól orrbaverheti az óvatlan vadászt. Pár élelmes vállalkozó próbál-

passive/aggressive



kozott ugyan szelídített polipok farmon való tojásával (mért is pont ne ezzel nem próbálkoztak volna?!), de szerintem az egészre csak az állami támogatást vették fel (vagy az ÁFA-t sibtolták el, ez vállalkozóknál egy másik alternatíva), egy kanyol polip nem sok, de annyi se volt ott, nemhogy poliptojás! Persze ez még nem magyarázza meg a kérdést, hogy miért PONT a Húsvéti Nyusznak kell tojást tojnia, mint ahogy nem ad választ arra a paradoxonra sem, hogy mi volt előbb: a Nyuszi vagy a Tojás, netán a Húsvét? Bár szerintem annak gyakorlati okai vannak, hogy pont a Nyuszira esett a választás: ilyenkor a csepp gyermekeket meg is szokták ajánlkozni egy ilyen állatkával. Képzeld el, hogy hogy festene, ha valaki egy Húsvéti Polippal vagy egy Húsvéti Krokodillal állítana be locsolkodni valahova! (Vagy ha már mindenképpen említsd a heppük, akkor egy Húsvéti Görényrel...) Meg aztán ott van a nemkívánatos háziállat mielőbbi eltüntetésének problémája is: nyilván sokkal könnyebb egy május elején finom vasárnapi ebéd elkészítése után megmagyarázni a csodálkozó Pistikének, hogy hova lett a nyúl, mintha mondjuk zsírfotót kapott volna. (Bár ha elég nagy a család, akkor az is megoldható...) Na mindegy. Maradjunk annyiban, hogy ha én Tapsi Hapsi lennék, és egy szép napon arra állítanék haza, hogy Tapsiné egy tojást hozott a világra, húsvét ide vagy oda, hát én először is öt vágnám fültővön (nekem ne hímezzem-hámozson itt!), aztán átmennék a baromfludvarba, és úgy aláírnék a kakasnak, hogy többet fel sem kelne a nap!

Húsvétkor természetesen locsolkodni is szoktak az emelkedett hangulatú hímek, akik ilyenkor gyakran megbánják, hogy nem tűzoltók lettek és katonák. A hölgyek személyiségi jogait ráadásul nemcsak rettenetes (még az 576-ot is üti!) szagú pacsulikkal sérítik meg, mindezek tetejébe még verseket is mondanak – ráadásul még el is várják, hogy a terrortámadás áldozata illedelmesen kacarásson egy kicsit, mielőtt megmutatja, hogy hol tartják az Unicomot. Kaptam egy ilyen versikét is:

Hi ember! Tök 8, hogy beteszel-e a Csevegőbe. Mit szólsz, itt a Húsvét. Küldök neked egy locsolkodó versikét.

*Zöld erdőben jártam,  
Arra szállt egy sirály,  
Locsolkodni jöttem,  
Hő, király.*

Elég beteges nem? Azé' remélem tetszett. Mond csak, van Húsvéti nyuszis képernyővédő? Ha van, léci küld el nekem! Csá!

Tarkonyka (teddy)

Hát a vers sirály (vagy király – oszd be). Természetesen van Húsvéti Nyuszis képernyővédőm (miért pont Húsvéti Nyuszis képernyővédőm ne lenne?!), de inkább nem küldöm el, mert ha meglátod, hogy mit csinálnak rajta a nyuszik, hát menten elmegy a kedved a locsolkodástól.

Vannak egyébként kevésbé ismert húsvéti népszokások is. Mivel a házaimban nemcsak a tudomány legújabb vívmányaira vagyok teljesen nyitott, de szívesen nyomatok ilyen folklór-izét is (mindent a kultúráért!), Hancu egyik haverjának köszönhetően érdemes ezekre is egy pillantást vetnünk:

Lappföldi rénszarvas izélgetés:

Húsvét reggelén a férfiak kilopódnak a rénszarvas istállóba és mézes puszedit dugnak az állat fülébe. Ezután fognak egy marék trágyát és "hujja hujja vapatti" kiáltást hallatva berontanak a lányos házakba és rászórják a trágyát a gramofonra. A lányok ekkor kacéran előveszik az új gramofontűt és beledobják a trágyahalmába. Amelyik férfi előbb megtalálja a tűt, az mehet reggel sorba állni medve faroktörőre agguyúrt.

Dakota alsó falugyújtogatás:

Szép húsvéti szertartás. Húsvét hétfő előtti éjjelen az indián falu öregjei benzinnel locsolják a sátrakat, majd rituális dinnenyemelésbe kezdenek. A nők eközben veszett rókat kergetnek és tavaszi dalokat dúdolgatnak. Déliben megetetik a gyerekeket, majd bölénybőrt horgolnak. Húsvét reggelén a fiatal fiúk a négy sarkán meggyújtják a tábor, közben fogadásokat kötnek a bennlővők kijutási esélyeire. Az életben maradtak halát adnak, telket foglalnak, asszonyt zsákmanólynak.

Bikacsőpusztai anyázgatás:

Húsvét hajnalán a falu pelyhedző állú ifjai belopóznak mátkájuk házába, és leendő anyósuknak szemé alá dörgölnek egyet (általában kamillateába mártott ácsfej-szét használnak erre a célra). Ekkor a fiú mátkájuk beleáll egy lavór tőrőbe és balról jobbra pörögve (mert a bikacsők pusztai lányok jobbmenetese) télűző dalt énekel. Amint a dalnak vége, a leendő após az ifjú emberhez lép és megköszöni neki, amit tett. Húsvét másnapján egész nap vigadnak, fohagymás nokedlit esznek, és lopott miseborban fürdenek. Az anyóst ősszel exhumálják, de aztán viszatemetik. Ismét vigadnak.

Ennyit a húsvétről. Most kedves kis hagyományaink szellemében jöhet egy kis köztökzödő:

Tudod miért veszem az újságot? Mert hülye vagyok! (Hm. Érdekes. Mi ugyanilyen megfontolásból írnak szöveget.) Na jó nem. A legjobban az újságba a csevit szeretem. Amikor olvastam hogy 100 oldalas lesz és hogy a csevi 4 oldalra bővül annyira megörültem hogy majdnem kiugrottam az ablakon (van erkély). Megjön a februári újság (március 8-ikán mindig erről majd később). Izgatottan lapozok a vége felé hogy csevit olvassak. És erre mit látok? NA mit? Egy marha nagy képet ami elvesz majdnem egy teljes oldalt. Bosszúsán olvasom. Kicsit megnyugszom, hogy írod hogy most sikerült ellőni egy oldalt azzal a képpel (rendben). (Nem egyet, csak háromnegyedet.) DE MIÉRT KELLETT EZ MÁRCIUSBAN IS??? (Mert akkor is sikerült. Meg most is.) Ez most már mindig lesz? Remélem nem. ÉS ez igaz az egész újságra tele van tökéletesen felesleges

(néha még ronda is) képekkel, helyekkel meg néhol 100-as betűmérettel. (Jól van, nem kell kukorékolni: a múltkor volt egy barátunk, aki így sem találta a főcímet.) Mondjuk a februári szám után még reménykedtem hogy hát igen szegények kétszer annyit kell írni persze nem lehet átállni rögtön. De hogy Márciusban is ugyan úgy tele van az újság tök fölösleges dolgokkal pl.: az ff8-ról 7 oldalnyi táblázat van!!! Ezeket a táblázatokat kb 26 ezer helyről le lehet tölteni a netről és kb 5 percig tart a 26000-ből egyet megtalálni hát akkor ki az isten érdekel??? Nem hiszem hogy többségben vannak azok az olvasók akiknek nincs netjük (se netes barátjuk, ismerősük) és ff8 örültek mint azok akiknek van netük és ff8 örültek + azok akik tojnak az ff8-ra. Leírom egy egyenlőtlenséggel hátha úgy érthetőbb és jobban átlátható

Netnincs ff8 örült < van net ff8 örült+tojik az ff8-ra  
És mondjuk ezek helyett a táblázatok helyett esetleg leírhatott volna vmi net (576 cikkek)-magyar szótárt, mert annak tuti több értelme lenne (és kevesebb helyet foglal bár ez mostanság úgy tűnik hogy nem probléma) (Net-magyar szótár? Miért nem értesz netül? Netán 576-ul?)

Erről ennyit. Mellesleg sztem a mostani százoldalas újság tök simán elférne 60 oldalra tehát mi nem kapunk sokkal többet csak ti. (Nézd az megoldható, hogy a következő számunk 60 oldal lesz. Nem probléma. Levesszük a betűméretet 8-ról 6-ra, és kakukk. Az ár viszont nem változik, és akkor TÉNYLEG többet kapunk MI is. Ezen ne múlják a jó közérzeted.) A második problémám sokkal sokkal érdekesebb. Erősen jogi szaga lesz a dolognak szóval jobb ha hívsz egy jogtudóst. Az olvasók ugye befizettek X ft-t (nem tom mennyi volt az éves előfizetés) mondjuk decamberben 11 számra hogy ok egy évig kapják az újságot, ezek után jöttök ti februárban és azt mondjátok hogy fizess rá még plussz pénzt vagy csak 6 (?) számot kapsz idén mert hogy dupla az újság. Erre én mondhatnám (!nem mondom!) Hogy őszinte legyek engem marhára nem érdekel hogy az újsággal ti mit csináltok de hát én befizettem 11 db száma (persze erre lehet mondani hogy mennyire fel lennék háborodva hogy ha kapnék 11 számot amelyeknek mindegyike 2 oldalból állna ti meg mondanátok hogy megkaptam a 11 számomat!!!! Engem tényleg érdekel hogy erre jogilag mit tudtok mondani?

(Ehhez nem kell jogtudós. Találkozunk a független magyar bíróság előtt, aztán kiderül minden. Amíg kitűzik az első tárgyalást, addig meg gondolkodsz az alábbi apróságon: megyek a nyomdába, mondom a népnek, hogy van itt nekünk egy éves szerződésünk, csak ezentűl nem 56 oldal lesz az újság, hanem 100, de én szeretném, ha a szerződésben levő áron nyomnák a továbbiakban is. Képzeld, kiröhögtek.)

A játék leírásokban csak egy egészen aprócska dolog zavar. Most ugyebár átalítottak arra hogy a százalékra nem adtok állandóan 90%-ot ennek igazán örülök mert így legalább tényleg ki tud

tűnni egy egy játék. Csak miközben ezek a százalékok szigorodtak a leírások egyáltalán nem. Tehát olvasom a cikket egyhuzamba csak dicsérve van és a végén meg csomót levontok a játéknak innen-onnan. Most akkor melyiknek kell hinni? Vagy ha levontok akkor azt jó lenne leírni az szövegben hogy miért is vonunk le.

Nagy ötlet. Tök jól nézne ki egy cikk, ha minduntalan lenne egy kis beszúrárs, hogy ezért most -5%, amazért viszont +3%. Én meg itt vidám társalgást folytathatnék pár ügyeskével, hogy rosszul adtunk össze a végén, meg hogy az nem -5%, amaz meg nem +3. Hurrá. A jövő fényesen fest. A Design! Ha lehet egyáltalán ilyenről beszélni! Lehet de nem sok jót. Nekem a legnagyobb kifogásom a dolog ellen az hogy majmolja a nyugati lapokat és pont úgy akar kinézni mint az összes többi ilyen újság. Persze a \*\*\* szintjét még nem érték el, mert ott bama háttérre írnak rózsaszín betűkkel de sajna nem vagyok messze. Sztem tök jó volt a régi kinézete az újságnak. Az tényleg jó lenne ha hosszabb lenne de tényleg hosszabb és több és nem mindenféle szeméttel lenne tele az egész hanem leírással hírral meg ilyenekkel.

Adi voltam a 16.-ik!

u.i.: Én vagyok az a marha akinek az a marha nagy ölete volt még régen hogy küldd el nekem az összes csvis levelet vagy tevődjenek fel az 576.hu-ra akkor régen azt mondtad hogy pihentessük a dolgot. Eleget pihent már (engem tényleg nagyon érdekelnek azok a levelek)?

(Szerintem meg még nem pihent elég, akármennyire is érdekelnek.)

Kínézet kapcsán van még egy derék hozzászólónk, hallgassuk meg őt is:

Hello CoVboy!

Most nem a tesóm ír (kivételesen) hanem én. Tudom ritkán írok, de csak azért, mert gondolom nem szeretnéd, he ugyan arról a címről kétszer ugyan azzal a témával találkozna, csak más aláírással (de lehet hogy még az is ugyan az, mert nem tudom hogy ki van a kapcsolva már az az automatikus aláírást). Na térjünk a lényegre. (Hát ideje lenne. Bár én eddig is nagyon jól szórakoztam...) Szeretnék pár dolgot hozzászólni a Csevegőhöz: Nem pont 100-szor annyi oldal van mint CD az újsághoz. Még szerencsések, mert senki se venné az újságot (lassú felfogásúaknak a haladásért elárulom hogy 100 X(hol van már egy pont középére)0 (Nem)=96, hanem =00.000!!!! (Remélem ez lesz a legnagyobb baromságom ebben a levélben(AZÉRT IGAZI!)).

Fantasztikus. Hát ugyan még vannak apróbb fennakadásaid a számítógép kezelését illetően, de szemiatomást egy igen reménytelen matematikust is köszönhetünk benned. Mellesleg vannak azért még problémáid a magyar nyelv értelmezésével is: én ugyanis nem azt írtam, hogy százszor annyi oldal van, mint CD, hanem azt, hogy százzal TÖBB. Persze senki nem lehet mindenben tökéletes, szóval szerintem ezt a matematikai vonalat erőltessd a jövőben.

Szóval hogy rátérjek (újra a lényegre)!!!! (ez a sok felkiáltójel nekem szól)!!!!

Miért?(szerintem):



## PlayStation-land legújabb csodál II.

Folytatjuk tudományos utazásunkat a mesés Japán legkiválóbb elméinek kevésbé ismert találmányai között. Az egyik legújabb technikai vívmány, az embernek azon alkatrészeihez kapcsolódik, amelyekre – nemtől függetlenül – a legjobban vigyáz: a szemhez. Már a Bibliában is feltűnik a 'szemet szemért' elve, ami japánul még jobban hangzik (hogy a tótót már ne is említsük), ami jelzi, hogy mily régóta is áll szemesnek a világ. Ha pedig valami probléma van vele, akkor az ember azonnal igyekszik orvosolni a problémát: cseppent egyet. Namármost itt szokott előállni az a probléma, hogy ugyebár amikor az ember cseppentene, akkor reflexszerűen becsukja a szemét – ergo nem lát, és a csepp aztán megy orba-szájba meg a macskára, csak épp a szembe nem. Ezt a problémát igyekszik orvosolni az itt látható szellemes találmány, melynek segítségével kezdő cseppentők is azonnali telitalálatokat érhetnek el. Mint a képen is látható, a Csári Csepplin' kódneven futó fejlesztés még egy kicsit korai szakaszban van (az irány már jó, csak még az nem megoldott, hogy a szemüvegen keresztül hogyan is jut végre célba a folyadék), viszont mindenképpen örömteli, hogy több szálon is halad: párhuzamosan készül ugyanis a balkezes és a jobbkezes, sőt: a KÉTkezes verzió is (bár arról még nem tudni, hogy lesz-e nyolckezes is Vízipókéknek)! A bétaverzió egyébként már most is kiválóan használható szemcseppek tárolására (ha netán tele lenne a szemcsepp tartó üvegcsénk), bár borús napokon nem jó vele az utcán mászkálni, mert nemcsak, hogy felhígnak a cseppjeink, de az orunkba is eshet az eső. (Hancunak egyébként már összedobtuk egy ilyenre elővételben: a múltkor ugyanis a Tóthban akarta megpuccolni a kontaktlencséjét, ami aztán természetesen azonnal bele is esett a sörébe, és nem volt ám NAGYON nagy röhögés, amikor félvokon kotorászott utána a korsójában... Ha a cucc egyszer elkészül, rögtön beleönthet rögtön egy egész korsó sört a sze-mébe, ha neki már mindenképpen így muszáj kontaktlencsét pucolnia...)



Apropó: eső! Nyilván mindenkinek ismerős a helyzet, aki tartott már barátnővő háziállatot: el akartok valahova menni, ő két órával a kitűzött időpont után is a fűdösözobában tollázkodik, aztán mire végre kiléptek az ajtón, akkor egyszerűen csak elered az eső. Kész, passz: az estének lőttek, Nyuszimusi kizárólag azzal fog

foglalkozni, hogy HOGY FOG KINEZNI A HAJA! Te aztán mondhatod neki, hogy csapzottan is szereted, Nyuszimusi ugyanis nem másnak akar tetszeni, hanem saját magának, és ha ő egyszer eldöntötte, hogy a haja így nem jó, akkor az el van döntve. (Szintén nem működik a mókás vigasz megoldása sem: egy hasonló esetben kicsit kiolvadt a hajfesték és a magára kent kenceficék is kissé leáztak – de semmi sikert nem arattam azzal a megjegyzéssel, hogy pont úgy néz ki, mint egy nő statisztika a Living Deadből) De itt van ez fantasztikus találmány, amivel nyilván valamirevaló Tapsi Hapsi azonnal meglepi Nyuszimusit: mit nekünk te nyári zivatar?! mit nekünk te 200 kilométeres szél-lökés?! Nyuszimusi úgy fog előbukkanni alóla, mintha csak a szépségszalonból lépett volna ki, és

olyan boldog lesz, hogy meg! Persze ez a találmány sem teljesen tokeletes. Leven ez az izé itt rajta körben teljesen zárt (erre varrjon gombot az eső!), valakinek tartania kell benn az ertyőt, hogy Nyuszimusi előkerüljön alóla. Na mindegy. Ez egy apró probléma. De a haja...! Hja, hát a haja az rendben lesz!

Az esős idő persze nemcsak a női frizurák ellen szokott gonosz támadásokat intézni, hanem egyéb kellemetlen hatások is kapcsolhatók hozzá. (Bár érdekes módon nálam ez úgy működik, hogy ha a hőmérséklet 20 fok felé emelkedik, akkor leszek dhádhás.) A nátha szükségszerű velejárója a nyálkahártyák egyre intenzívebb működése, ugyebár. Ha elég sokat jár-sz-kelsz nap-közben, akkor biztos lehetsz benne, hogy pont akkor hagytad otthon a zsebkendődet (vagy már eleve úgy néz ki, hogy jobb ha elő sem veszed), és ilyenkor soha nincs senki, aki adna egy rohadt PZS-t! Marad

ugyebár a kissé pórias hüvelykujjas-mutatójújas 'sutty-a-fübe!'-módszer, illetve a jobb kar sűrű húzogatósa az arc előtt – legalábbis maradt, mert mindez a múlté! Tekintsd meg, hogy milyen szellemes gyógyírt találtak a derék japcsik a probléma orvoslására! Influenza legyen a talpán, ami kifog egy ilyen méretes gurigán! Arról már nem is beszélve, hogy mivel trombitálás közben illedelmesen eltakarod az arcodat, talán a metró többi utasa sem sejtí, hogy te trombitálsz ilyen rettentően. És hopp! Hopp! Vannak még további kiaknázatlan lehetőségek is a találmányban: nem kell hozzá különösebben nagy képzelőerő, hogy ha FORDÍTVA viseled a jeles kutyut, akkor egyéb, higiéniaiával kapcsolatos szolgáltatásokra is kiválóan alkalmas lehet. (Bár magasabb temetű embereknel ez elég nagymértékű papírpocsékolást eredményez, ha fel nem szerelik egy visszacsévlővel.) Egyelőre ennyit a japán csodákról, újak feltűnése esetén feltétlenül jelentkezünk.



A terjedelemben igaz van!!

A Toplistában igaz van!

A FFVIII-ban nincs!

Na ez baromság. (majd te kitöröld).

Azok a színváltások, viszont eddig senkinek sem tetszett az osztályban. NagyonNAGYONNAGYON RONTJÁK A HANGULATÁT! Csak nézd meg az FF8-nál!!! Az első két oldal barna, a többi meg HUPI KÉK (már bocs a kifejezésért)!!!!!! (a felkiáltójel torlest is rád hagyom). Az a jó öreg 576 Kbyte. Az a hangulatos képek az oldalak közepén, ahogy felírták a nevüket most meg: ott van feketén, fehéren!! Valami UNDOORMÁNY!!!! És régen nem voltak fehér hátterek, most meg annyi van hogy az már túlzás. Hát az értékelő már elmegy! Ja lenne egy kérésem. Ezt nem kell rossz néven venni. Az a tehén csillogjon már egy kicsit, lehet hogy ezzel az e-mail-el elküldök egy képet. Na eleget ócsároltam az újságokat (így nem tesszel be a CseVibe) (Látod? Nem bírhatz senkiben...), úgyhogy most jöjjön az, ami tetszik: Szókimondó, talán túlságosan is, de legalább jól lehet röhögni (ezt se vedd sértésnek) (Pont ezt venném sértésnek? Ez a cél, ember! Amikor minden további nélkül "UNDOORMÁNY"-nak definiáld a munkánkat, azt esetleg vehetném sértésnek, de az meg lepereg rólam.) Az az igazság, hogy már nem írok több jót, egyszerűen tetszik az újság, csak azok a hátterek, és címek legyenek már ott. Sokkal jobb lenne úgy.

POSZTERT A NÉPNEK!!!!!! nekem tetszik a nájlonos megoldás ha ugyanúgy meg fognak jönni az újságok, ugyanis én már elfoztettem. Egyébként mivel nem vagytok (pont) 100 oldalasak, abból a 4 oldalból kijön a poszter két A3-as oldala, a nájlón meg legyen ajándék. A másik az, hogy csak az előfizetőknek küldenek posztert (így többen előfizetnének), mert nekünk (előfizetőknek) úgy is egy bontékban jön az 576Kbyte. Na ennyit írok. Na CSÁ: Zala (Zalavári András (andrs))

No kérem. (Kár, hogy nem címkéztem most a leveleket, mert ez lehetett volna egy "Hogy nézünk Miki?")

Egyik fele: Amikor 100 oldalasak letünk, teljesen világos volt előttünk, hogy a régi arculatot nem folytathatjuk tovább. Ennek több oka is van. Ennél a terjedelemmel ugyanis nincs idő 5-6 órákat szórakoznunk egy oldallal, amíg körbevagdaljuk a játékok logóit, összemazsolgatjuk a képeket, satöbbi. (Tudunk mi késni anélkül is.) Jó, tudom: vegyek fel rá embereket – de nem tudok rá felvenni rá embereket, mert azokat meg is kell ám fizetni, hogy elvégezzék a dolgukat, viszont az meg rendesen megdobná az előállítási költségeket, amit aztán nyilván egyetlen helyen tudnék kompenzálni: a fogyasztói árban, aminek növelése most éppen nem aktuális. (Legalábbis szerintem.) Ezért kompromisszumként egy egyszerűsített látványhoz folyamodtunk. A másik ok meg szimp-lán technikai eredetű. Egyrészt a ragasztókötés miatt a gerincnél elveszik egy fél-fél centi, ami miatt elég hülyén festenek a két oldalon terpeszkedő képek. (Igen, tudom, hogy a Majesty is

olyan lett, nem kell megírni...). Többek között ezért nincs poszter sem (meg azért sem, mert nem tudod kitépni). A másik technikai probléma meg az a színes hátterekkel, hogy ha kicsit több szín is van a hátterben, akkor még a nyomdának se kell passzeresen (gyk:"szellemképesen") nyomnia, hogy a szöveg usque olvashatatlanná váljon. Ráadásul rontja a szemet is, szóval nem kell azokat a színeket olyan nagyon erőltetni...

Másik fele: Magunkon kívül nem óhajunk senkit majmolni, se magyart, se nyugatit. Körbenéztem kicsit a piac-on és tudod mit: ABSZOLÚT nincs miért szégyenkeznünk! A magyarokat most hagyjuk (én se szeretem, ha kóstoigatnak) – de láttál te már egy angol PC-s játékságot?! Ott aztán tők fehér minden háttér, és nincs rajta semmi, csak a játékképek, de abból vagy 50 és háromnegyed oldalt elfoglalnak! Az amerikaiak meg pláne: oda elég egy Wordpad és egy Paintbrush is újságkészítéshez.

Harmadik fele (az előbbi emberkének): Nagyon meleg pálya ám ez a 'van nete-nincs nete'-téma! Hát ha neked olyan rohadtul van neted, akkor vajon mi a francért veszed ezt az újságot? Miért nem töltöd le a netről, ami érdekel?! Ahogy így elnézem az 576-ot, semmi olyan nincs benne, amit a neten ne találnál meg 26000 helyen. (Bár szeméttel az is tele van – mert hogy az az sem volt ám egy piszkó beszólás! Esetleg elpoénkodhatnék vele, hogy mióta itt van a leveled, mi még jobban teli vagyunk, de természetesen én szoktam magam moderálni.) Aki nem teljesen vak, az nyilván látja, hogy a jövő egyértelműen az online-újságoké, ahol egy friss információ percekben belül publikálható – ezzel a tempóval egy hagyományos módon készülő újság soha nem fog tudni lépést tartani. Ha pedig abból indulunk ki, hogy mindenkinek van nete, akkor nem tart sokáig eljutni a kérdé-sig: ki a francnak kell az 576?! (Már ha tud az ember netül, természetesen.)

Hát lehet, hogy nem egészen világos néhány fentebbi fejtegetésem, de van itt egy kolléga, aki talán érti:

Deer Cowboy!

Na ezzel az elms nyitánnyal alig feltű-nően, de nagyon cselesen sikerült utal-nom SZARVASmarha rokonaidra is! :) Valami bűzlik az újságban! Ennek okára azonban hamar rájöttem... azt a gombás lerakódást eltávolíthatad volna a lábujja-id közül még szkenelés előtt! Mért nem nagybecsű arcoddal kezdted a szkenne-lés megerőltető műveletét? :).. (Nem követed folyamatában az eseménye-keket. Az arccommal kezdtem.) De ha ez megtörténik akkor moss fogat előtte, mert ha más nem, akkor legalább az újság illata legyen jó! (Na megállj! Leg-közelebb a Hancut fogom bescannel-ni, miután az arcába pakolt három csirkemájás szendvicset a Tóthban. Mindegyiken legalább fél kiló hagyma van.)

Örömmel fedeztem fel kicsiny levelezési rovatodban, hogy a lapot csupa tördelő meg színikritikus olvassa! Üdvözlöm a kollégákat (az első kategóriába tartozó



emberké). Én csak annyit mondanék, hogy a fette verzáli betűtípus kurzív fattyúsorokkal alkotott aránya úgymond morálisan dehonesztálól! Na! (Hát ez sem kis hülyeség, de legalább megmagyarázza, hogy miért hívom az 576-ot alkalmanként Fattyú Tavnak. Ha. Ez elég gyenge volt, de egy tördelőnek mindenképpen el kellett lőnom. Egy fél hahát még tán megér.) És ne szóljon be senki, hogy milyen sok a kép, mert:

1. Vallja be mindenki, hogy él hal a képregegyekért!)
2. Ha nincs a Photoshopban egy "vágdmánkörbe" action akkor a képek körbevágása igen jó kis munka és ezt a munkát tisztelni kell!)
3. Ha nem lennének képek, akkor nem lennének képaláírások, amelyek most igencsak mérföldekkel megdobják az újság színvonalát!.. Például az a Pálma-textúra az annyira durva volt, hogy egy napot rá kellett pihennem...huhh :))) Fontolgattam, hogy beszólok Neked, hogy mennyire utálhatnak a tördelők, amiért még az utolsó pillanatban is átrendezed az oldalakat, de most aztán kiderült, hogy simán csak mazohista vagy, hát úgy legyen, én tisztelem a másságot. :) Amúgy szerintem ezerral több mint CD, és aki nem érti a jelmondatot az járjon kreativitás továbbképző intézetbe! / Avagy fogyasszon néminemű mennyiségi alkoholt, és próbálja meg gondolkodás nélkül értelmezni az előbbi szlogent! :) / hhm...

A szerkesztőségekben eluralkodott Karel Gott mániát vérlázítónak és egyben szomorúnak tartom! Ezeknek a szlovákoknak (cseheknek?) már megint sikerült! Megint egy jó nagy darabot hasítottak le, ha nem is az ország területéről, de a magyar szellemi élet tagadatlatlanul oszlopos tagjainak intelligenciájából! / Remélem érezted, hogy most ez jó mélyen volt! :))) / Szívern szerint megindítanám északi hódító és pusztító körútjára a Best of 3+2 válogatást, méltó válaszként a csalógánylelkű Gott bácsi Lédi Karmyevál fedőnévű akciójára! (Ha! Most sem múlik el levelezés Karel nélkül. Legközelebb a címlapra teszem. Vagy ide a Csevegőbe, úgy is elégedetlenkednek már a rajzzal. ) És egyébként is! A finn nyelvvezető Kokko Jámboon nem tesz túl semmi, és ráadásul ők rokonok is! :))) (Nana. Még nincs kizárva, hogy a mi Jámbo Jimmynek is felveszi a repertóriumját! Kokó meg esetleg két mexikói bokszsák között tercelhetne neki. Az lenne csak az igazán szép nap!) Na hát biztos akartam még valami fontosat írni, mert izé... Ja! Örömmel észlelem, hogy a régi CoV-os brigád lassan újfent összeáll! Már csak Gettó mestert kéne bevadászni a csapatba és már lehetne is cserélni a főcímet! :)

A főcímről jut eszembe! Aki nem találja egy játék címét, annak mint kezdő szemész, helyből ajánlanék egy 25++ dioptériás szemüveget, vagy az általam publikált "Hogyan fedezzük fel a címet a cikk elején" c. tanulmányt... A toplistáról annyit, hogy én szívesebben látnék valami "szerkesztőségi szubjektív" fedőnév rangsort, mert ugye kit érdekel, hogy hol mennyi pénzt adtak játékkért, mert ugye ki

az az értelmes ember aki pénzt ad játékkért természetesen rajtam kívül, akinek jelmondata: "Egy BSA reggelire és jól indul a nap!"... (Ejnye-bejnye. Hát ez igazán nem szép.)

Hmm... háát akkor ennyi terror elég is egyszerre... egyébként a márciusi számban megszűnt a hónap levele titulus? :) (Miért, előtte volt olyan?)

Na pááá...ááááákalin kakalin kakalin kamajááá Egger

Ez a szubjektív szerkesztőségi lista talán nem rossz ötlet, de van egy olyan hátulütője, hogy mi egyenként meg pláne szubjektívak vagyunk. Mondjuk az én listámon a Soldier of Fortune biztos nem szerepelne az első között (mármint az első ezerben), Hancu gépén meg még mindig fenn van. Ő viszont engem néz ámuldozva, amint a 12 O'clockban bővítlőm a német honi légvédelmet. (Na tessék! Tudtam, hogy valamit kifejtettem ebből az újságból...) TJ-nél mondjuk nincs probléma, mert nála kizárólag a Diablo2 a játék, ami mondjuk igen érdekes, figyelembe véve a tényt, hogy meg sem jelent. A legnagyobb baj azonban az, hogy ezekkel a meglehetősen eltérő ízlésekkel elég nehéz lenne egy konszenzusos toplistát összehozni. (Bár most a Mesiah-Majesty-Thief II triumvirátus például mindenkinek tetszett.) De ha már ennyien nem tudtok élni nélküle, akkor majd egyszer összeütünk egyet.

Csá CoVboy! Má' megint én zavarom köreidet, csak azért zavarlak, mert befejeztem a csevegőt és olyat láttam benne ami eléggé szúrja a szemem. A nejlont, nem NYLON-nak írják? Csak azért, mert én úgy tudom, hogy a név New York és London városok nevéből ered, mert a tudósok, akik kifejlesztették ennek a két városnak gyermekei voltak :)

Én csak egyes hiányos tudással rendelkező olvasók tudását szerettem volna kiegészíteni :)

Előfizessek? (Természetesen.) Nyelek? :) (Hogyne. Ha mást nem, hát 12 576-ot. Mindegyik egy főnyeremény.) Egy Rivának örülnék. :) (Hát annak én is. Már haza is menekítettem...)

KoZi

Dear KoZi! Én azért bátorkodtam nejlonnak írni, mert úgy véltem, hogy már eléggé meghonosodott a magyar nyelvben a magyaros írásmódhoz. (A fájljal meg a dzsolsztyikkal azért még várnék egy 40-50 évet.) Azért köszönjük a hozzászólást, mint látod, mindig is szerettünk Spectrum TV-t játszani bohó újságunkban.

Én például mostanában nyelvészkedek, és vad e-maileket váltok a múltkorai számban Moudry Vejce (Okos Tojás) néven feltűnt barátunkkal. Őt egyébként többen meg akarták lincolni a kritika miatt, de szerintem erre nincs semmi szükség, mert akkor velem toltok ki: kívül fogok a továbbiakban Moha és Páfrányról meg a Vakond nadrágjáról levelezni? (Ha valaki nem tudná: ezek mindent ütő cselák rajzfilmek voltak, úgy 20-25 évvel ezelőtt.)

Ahoj, Nem, sajnos nem az aranytorkú prágai csalogány zümmögi az adott opuszt, valami újabbkeletu "rocková kapela" (~együttes) az elkövető, de azért tényleg igazán gyönyörűen szól. (Ez a Gyöngyhajú lány cseláku.) Bábicska! A mi drága szeretett Nagyink! (Ez meg egy Karel Gott MP3 a Bázl-ról.) Vigyázni kell, elhatalmasodhat ez a Karelmania! Cleas Göran Hederstörn talán jó elenszernek bizonyulhat. (Ez meg egy svéd Karel Gott-klón, akinek egyik remekét cserealapnak ajánlottam a szlovák Gyöngyhajú lányért. A címét nem merem leírni, mert akkor meg én leszek meglicselve.) Ha túl magas az adrenalinszint, mondjuk ki egy szuszra az idézett szám címét és máris mindjárt minden okés. Egyébként ez a szépséges nyelv a cselák, a szlovák vagy (magunk között) tót az a Morvaországától felénk eső rész, nyelve (ha a magyart és a cigányt nem számítjuk ugye), de a cselák-tót nyelvek közt kb annyi különbség van, hogy egyik szebb, mint a másik. Na, egy kicsit több, a szókincs úgy 90%-a egyezik, a nyelvtan kicsit más és a hangzókészlet is: csak a cseh büszkélkedhet pl. a gyönyörű r hanggal (rzs-nek kell kimondani). A cseh fő szépsége egyébként a magánhangzók helyenkénti meglepő hiánya, mint például a szállóige-szintű "zmrzlina" (=fagyalt) szóban, vagy a (fonetikusán irom) sztrcs prst szkrz krk mondkókában (dugd le az újjad a torkodon, ezt jelenti). Így járt szegény Vakond is, a vakond szó ugyanis csehül krtek és ennek a kicsinyítése a krtecek. (Na ne! Kiszvakond annyira nagy király, nem hívhatják ÍGYI) Nálam ez a dolog ilyen testi torzulás, annak idején ezt tanultam az egyetemen (Bölcsészkar, cseh szak, de ez maradjon köztünk). Ha valaki a miért után érdeklődik, a tanácstalan vállvonogatás, valamint a cseh sörök világszerte minőségének az emlegetése szokott a nyelvemre tolni. Most novemberig kéthetente kint vagyok Prahában, ha van kedvetek, ruccanjatok ki testületileg sörözni, mutatok néhány frankó kocsmát... (Hát ezen még majd gondolodunk. Addig azért további képzésünk érdekében megíratnánk, hogy hogy van tótul, hogy "aggya meg, de sokat!")

Búcsúzóul egy link, sajnos egyenlőre jobbat nem találtam, de ha bukkanok, akkor szólok <http://lide.pruvodce.cz/vecernicek/kremilek.htm> Na shledanou (ez a másik mindenki kedvence, azt jelenti, hogy viszontlátásra) Én Igazából a link volt az, ami miatt a levél bekerült ide. Nézzétek meg - ez mindent üt! Nemcsak azért, mert ez egy eredeti Moha és Páfrány-link (tótul: Kremilek és Bochorka), amin az egyik rész története található, de rajta van a zenéje is MP3-ban! (Be is raktam Windows-starthimnuszak.) Nem utolsósorban maga a site sem: ez ugyanis egy online vecsernyicek (esti mese) szolgáltató, ha esetleg valaki ezen a szépséges nyelven kívánná álomba

ringatni gyermekét (bár ezt azért én sem gondoltam komolyan). A leg-jobb az egészben a banner: ha a kedves papa elolvasta a mesét (sőt, még jobb, ha a gyerek olvassa), azonnal átlinkelhet egy tót Gillian Anderson site-ra, ahol Skály ügynök meztelen fotóiban gyönyörködhet. Szép álmokat!

Hello covboy! Lenne egy kérdésem: Mi alapján írtátok a játék gépigényét? Pl: A GTA2-nek és a Drivernek ugyan az volt az igénye, mégis GTA2 hibátlanul megy, a Drivernél meg akadnak gondok. Nekem egy 166MMX-em van 32 RAM-al és egy voodoo1. Ezen jól megy a Soldier of fortune, holott a gépigényhez ilyen meg olyan rémisztő dolgokat írtatok. Na Pál!

Lehet. Ezt mondjuk jó sokan kérdézték már, pedig már a kérdés feltevése előtt válaszoltam rá a februári bevezetőben, ami ugyan egyesek szerint semmiről sem szólt, viszont én talán nem véletlenül adtam neki a "Tessék minket elolvasni!" címet. A gépigény a kiadó javallatát szokta tükrözni, amelyben legtöbbször kicsit optimista, de úgy látom, a SoF esetében szigorúak voltak magukhoz.

UFF! Kiált a néma s béna indán s felpattan döglött falovára úgy vágat az ellenség táborába. Szóval kezdeném azzal hogy kipróbáltam milyen a budin (ahogy te szoktad mondani én inkább wc-nek hívom, de hát a divatnak na meg neked megadom magam) olvasni és tényleg jó. Annyira jó hogy még az üritéstől is elment a kedvem, illetve az ihletem mert hogy a dologhoz nálam az is kell. (Úgy is van: hamar munka sosem jó.) Befejeztem a fölösleges hülyeségeim ami biztos nem érdekel. Azzal fejezném be a dolgot hogy megadnád-e pár baleknek (olyanoknak mint én) akik írnak neked az emil címet, mert van egy pár emberke (akik levelét a mélyen tisztelt csevegőben olvastam) akinek nagyon szívesen írnék választ, vagy csak dumálnék velük egy kicsit az élet nagy dolgairól merthogy vannak neki (mármint az életnek nagy dolgai). Most mennem kell mert vmi robbanást hallottam a fürdő felől. Az indián megérkezett a táborba! u.i.: szívesen amöbáznék veled a játék.hu-n (úgyis nyerek). (Haha. Ha valaki rendelkezik egy egész kicsi kis matematikai ismerettel, akkor első lépésként eleve nem is veszhet amöbában. Ezért tartom hülye játéknak. Viszont elismerem, hogy a teljesen érdektelen matekórak tényleg jól jöttek vele.)

E-mail címetek inkább nem osztogatok, ha a tulajdonosuk erre külön nem szólít fel, de szerintem a problémáid egyszerűen megoldható: az élet nagy dolgainak online megtárgyalására ott vannak a különböző fórumok (index, origo, gamezs, satöbbi), vagy esetleg ICQ. Ott aztán mindenki meg szokta váltani a világot, jól fogod magad érezni.

Maradtam kiváló tisztelettel:

CoVboy



# Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

## Nem menekültök májusban sem! Biztos lesz:

### MDK 2

A ma már a leghíresebb játékfejlesztők egyikének számító Shiny anno az MDK-val robbant be a köztudatba. A folytatást most egy másik nagyjágyú, a Bioware (lásd Baldur's Gate) készíti, de a lényeg változatlan: Murder-Death-Kill, azaz eszeveszett öldöklés egy szuperkommandós, és egy intelligens (?) kutya főszereplésével, elképesztő grafikai parádéval!



### StarLancer

Ismerős valakinek a Chris Roberts név? Igen: ő az a bácsi, aki a Wing Commander-sorozatot csinálta. Aztán nemrég kilépett az Origin kötelékéből és saját céget alapított, hogy a Microsoft-tal karöltve StarLancer néven folytassa a híres szériát. Csak a történet változott, a színvonal marad!



### Shadow Watch

Egy újabb kommandós játék, ezúttal a Jagged Alliance körökre osztott játékmotívumával, képregény-stílusú grafikával, és a Red Stormtól megszokott Tom Clancy-féle nagyszerű regény-háttértörténettel.



### Allegiance

Képzeld el a Homeworldöt úgy, hogy minden egyes űrhajót egy-egy emberi játékos irányít! Képzeld el egy hatalmas űrcsatát, ahol több száz résztvevő lövi darabokra egymás gépét! Képzeld el az Elite-et multiplayerben! Megvan? Akkor most várd meg a következő számunk megjelenését, és kiderül, hogy úgy képzelted-e el, ahogy megvalósult...





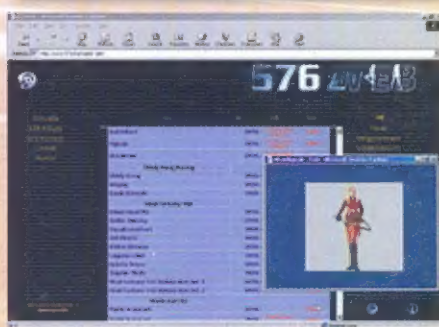
# ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyalánságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

# www.576.hu



## 576 KONZOL - A MEGSZALLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

F1 2000 (PSX)  
Syphon Filter 2 (PSX)  
Nascar Rumble (PSX)  
Die Hard Trilogy 2 (PSX)  
Vigilante 8 (N64)  
Urban Chaos (PSX)  
Fear Effect (PSX)  
ISS Pro Evolution (PSX)

**EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
Akciók, díjak, csok, ezzel a szelvényrel együtt érveknél.  
Egy szelvényt több játék vásárlására is juttatsz!

**576**



**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ  
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

**576<sup>KByte</sup>**

**HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576

**COLOR  
GAME BOY**



**SEGA™**



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17



**PC  
CD  
ROM**

**NINTENDO<sup>64</sup>**

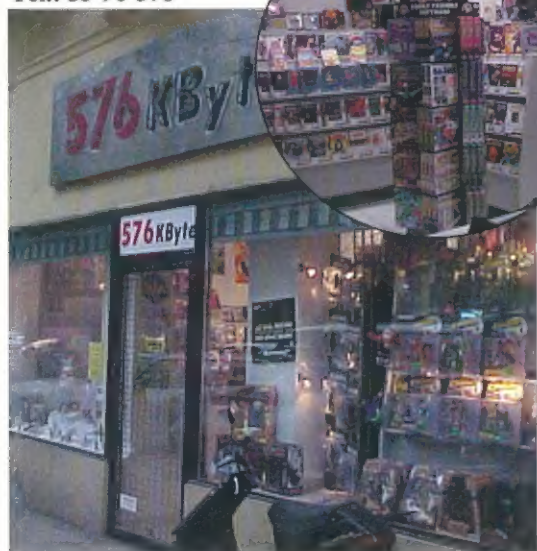


**NINTENDO<sup>64</sup>**

**PC  
CD  
ROM**



1137 Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 35-90-576



**SEGA™**



**COLOR  
GAME BOY**



Mammut Bev. Központ  
Széna tér 2. emelet  
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

**WWW.576.HU**

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000